

GAMESCOM 2016 FUARIN 30 SAYFALIK ÖZETİ

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Eylül 2016/09 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 107 • ISSN: 1307-8933

setimedia
KIBRIS FİYATI: 15 ₺ (KDV DAHİL)

NO MAN'S SKY
EVRENİN SONUNDA NE VARMIŞ?

DEUS EX MANKIND DIVIDED

YAKIN GELECEKLE YÜZLEŞİYORUZ




SYF
45
OMG!!!
'S DEDSEC!



İÇİNDEKİLER



28 **DOSYA:** GAMESCOM 2016

Almanlıktan aldığımız tadı hiçbir şeyden almadık. Belki Gamescom...



72 **DOSYA İNCELEME** NO MAN'S SKY

Görüp görebileceğiniz en büyük oyun! Ama sadece o kadar. Büyük.

SELAM OGZ!

PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL

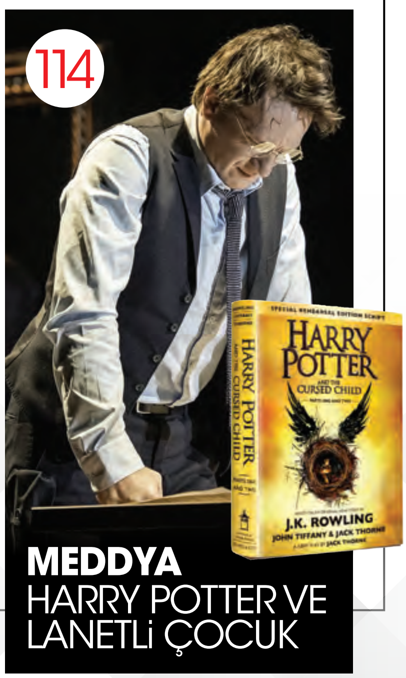


İNCELEME ABZÛ 80











C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

HAYALLER VE NO MAN'S SKY

Hayal kırıklığı "oyuncu" kültürünün önemli bir parçası haline geldi. Hiç sağlıklı bir şey olmadığı halde bu durum yakın zamanda değişecek gibi de görünmüyor. Çünkü bir oyunun çıkış tarihini serinkanlılıkla, hiç değilse ortalama seviyede bir heyecanla beklemek yeterince "oyuncu" bir davranış biçimi sayılmıyor. İlle de tribünlere dizilip "löylöylöy" diye zıplıyoruz yerimizde, kim daha çok bağırırsa en çok o kazanıyor. Ve en sonunda hayal kırıklığı içinde yine en çok o bağırıyor... Tıpkı ıssız ve devasa bir evrenden fazlasını bulamadığımız No Man's Sky'da tecrübe ettiğimiz gibi.

Dört yıllık geliştirme sürecinin sonunda No Man's Sky'ın henüz yayınlanmadan ulaştığı nokta öylesine yüksekti ki yuvarlanışını uzaktan izlemek bile acı verici oldu. Yapım ekibinin 7 Temmuz'da "No Man's Sky tamamdır! Çok gurur verici bir an" diyerek Twitter'da paylaştığı, her yanından mutluluk fışkıran o meşhur fotoyu görmüşsünüzdür. Hello Games ekibi için o fotoğrafın şu an nasıl sinir bozucu bir şeye dönüştüğünü tahmin etmek bile istemem. Kontrolden çıkmış bir heyecan dalgasının içinde boğulan ekibin tek tesellisi ön sipariş sisteminin varlığı olsa gerek. Zira No Man's Sky, aylardır dünyanın en çok ön siparişle alınan oyunları listesinde tepede oturuyor.

Hal böyle olunca oyun medyası da harıl harıl "ön sipariş" meselesini tartışmaya başladı ama bana öyle geliyor ki şu an yaşadıklarımız sadece oyunun açılış ekranı. Asıl ön sipariş şampiyonu Star Citizen tamamlanıp ortaya çıktığında, oyuncular umduklarını bulamazlarsa bu tartışmanın şekli şemali çok daha tatsız bir hal alabilir.

Hayal kırıklığı, bu duyguyu yaşayanlar için olduğu kadar buna neden olan taraf için de baş edilmesi zor bir şey. Her ay okuruna "beklediğimden de iyi" dedirtme ümidiyle piyasaya çıkan bir derginin ekibi adına tüm içtenliğimle söylüyorum bunu. Bu sayıyı da aynı duyguyla hazırladık, dilerim ki siz de aradığınızı bulursunuz. Yeni sayıya, Eylül ayına ve sonbahara hoş geldiniz!

Selam!

forum, email, twitt
facebook, yo ub



OGZ

"GELEN KUTUSU"NU AÇIP ONLARCA MEKTUPLA KARŞILAŞMIŞSINIZ GİBİ GÜZEL BİR AY OLSUN



Sahi ya ben bu ay Gamescom'a gittim! Şaşırıyorum çünkü hiçbir şey anlamadım yahu, aaa ne hayvan stant kurmuşlar, aaa ne mütüş cosplay, aaa gerçek insanlı langırt oynuyorlar falan filan derken iki dakikada bitiverdi. Zamanın göreceliliğiyle alakalı bir teorim var, başka kimse bulmadıysa iyi iş yaparım diyorum...

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
TARIK KAPLAN



SORULAR VE SORUNLAR

Merhaba Ömer ve Tarık Abi, Nasılsınız? İyi misiniz? Umarım iyi ve mutlusunuzdur :)

1. Oyungezer ailesiyle ilk defa Haziran 2013'de tanışmıştım. O zamanlar bütün hayatımın 2-3 saate bağlı olduğu sınavlar bana çok uzak geliyordu. Ama şimdi 11. sınıfa geçtim. Gelecek sene önümde YGS-LYS maratonu var. Bu yüzden son dakikada alınan bir kararla okulda hızlandırma derslerine gitmek zorunda kaldım ve yaz sonu The Witcher 3 oynama planları alt üst oldu ;(Kendimi kötü hissediyorum. İyi hissetmek için ne önerirsiniz?
2. Bunu haricinde merak ettiğim bir şey var Ömer ve Tarık Abi; teknoloji konusunda (özellikle kodlamayı öğrenmek konusunda) kendimi nasıl geliştirebilirim? İnsan bilmediği şeylerden korkar ve paranoya yaratırmış. Ama artık buna dur demek, kodlamaya giriş yapmak ve kendimi geliştirip, ileride kendi oyunumu yapmak istiyorum. Sizce nereden başlamalıyım? (Bu arada Erim Abi'nin hazırladığı #Dev bölümü çok güzel olmuş.)
3. Bu kadar sorun anlatıp sizi sıktığım yeter :) İlerde dergide kitap yazmak veya yazdığımız kitabı bastırmak gibi bir dosya konusu hazırlamayı düşünüyor musunuz?
4. Peki son bir soru; Geralt ile Predator savaşsa kim kazanır? (Predator lazer silahını kullanmayacak)

Okursanız sevinirim, cevap yazarsanız daha çok sevinirim :D Hatam olduysa affınıza sığınıyorum. *-Çağlar Yapıcı*

Selamlar Çağlar. İyilik hoşluk işte, Gamescom fırtınasını atlatmaya çalışıyoruz. Belki yeni pek bir şey yoktu ama videolarla şunlarla bunlarla yine kendimizi bir sürü oyun için gaza gelmiş bulduk.



KODLAMAYA, OYUN YAPMAYA KARŞI İLGİNİZ VARSA UCUNDAN KÖŞESİNDEN MUTLAKA BİR ŞEKİLDE BAŞLAYIN. İLERİDE NASIL İŞİNİZE YARAYACAĞI HİÇ BELLİ OLMAZ.

1. Valla politik yanıt versem kendimi yalancı gibi hissedeceğim; senin yerinde olsam ben de kendimi kötü hissederdim ^_^ Çalışmalarını ağır baltalamayacak, daha az zaman ayırabileceğin oyunlarla meşgul olursan biraz durumu kurtarır ama. Onun dışında sınav sonrası günlerce uyumadan oyun oynayabileceğin günlerin hayali seni bir yıl yaşatır bence ^_^
Sorumluluklarını yerine getirdikten sonra oynadığın oyunun tadı çok başka oluyor, öyle düşün. Ayrıca bu sayede The Witcher 3'ün GOTY sürümünü alıp Türkçe altyazı keyfiyle de oynayabile-

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

ceksin! Bardağın yarısı genelde dolu oluyor! -Tarık

2. Açıkçası sınav süreci içinde bu konuda fazla yapabileceğin bir şey olduğunu sanmıyorum ama sınav sonrası kodlama öğrenme isteğini kesinlikle bir kenara bırakma. Bu konuda kendini geliştirirsen ileride müthiş faydasını göreceğini garanti ederim. Oyun yapımı konusunda Eren Okka'nın yazdığı çok güzel bir mini dosya vardı. Ona göz gezdirmeni tavsiye ederim. Bakayım... Nisan 2015 sayısıymış.

3. *Bu konuda epey tecrübesi olan, editörlük ve çevirmenlik de yapıp sektörü yakından tanıyan yazarlarımız var aslında (İhsan Tatari gibi) ama bu tarz bir konu derginin formatında nasıl olur o sorun biraz... Gene de gündeme getirmekten zarar gelmez. -T*

4. Birbirleriyle nasıl karşılaştıkları önemli. Eğer karşı karşıya değillerse, birbirlerinin yerlerini bilmiyorlarsa Predator'ün görünmezliğiyle, ısı görüşüyle vs. bariz avantajı var. Adamın adı Avcı nihayetinde. Ama karşı karşıyalarsa da Geralt net keser. Peradator lazerini kullansa da olur bana sorarsan. Geralt yeterince puan verdiyse birkaç lazer atışını Quen emer, Geralt'a rakibiyle arasını kapatmak için gerekli zamanı kazandırır. Yakın dövüşte zaten Predator'ün rakip olabileceğini pek sanmıyorum, ondan daha zorlarını kesmişliği var Geralt'ın. *(Dikkatinizi çekerim Predator'ı Arnold bile öldürememişti. Geralt da kimmiş?! (-Bir Predator aşığı a.k.a. Gizem)*

Mektup için teşekkür ettik, yine gel. *Ayrıca sınavlarda başarılar! -T*

POZiTiF BiR DEĞERLENDiRME

Merhaba Ömer Abi, Tarık Abi ve Oyungezer ailesi. Tekrardan size yazmaktan onur duyuyorum.

Öncelikle sizin gibi Türkiye›de böyle kaliteli bir oyun dergisi neredeyse kalmadı. Level desen... (*kırp kırp*) Siz de bu riski göze alıp çok güzel, aileden de öte Oyungezer ailesini kurmuşsunuz. Dergiciliğin ölmeye başladığı şu günlerde yılmıyorsunuz ve bize dergi hazırlıyorsunuz. Size helal olsun diyorum.

Derginizin içeriği, özellikle Portal kısmı çok dolu ve güzel görünüyor. Nostalji dosyası ise beni gerçekten de eskiye götürmekle kalmıyor o zaman oynamış gibi mest oluyorum. İncelemeler için ise diyecek bir şey yok. Eksik olarak gördüğüm şey ise bazı yerlerde olan yazım hataları. Ama olsun. Hatasız kul olmaz ya :)

Sizlere çok teşekkürü bir borç biliyorum. Evet, Sinan Abi, Sarp Abi gibi büyük yazarlarımız ayrıldı ama siz bu işi yürekten yaptığınız sürece sorun kalmıyor. Her daim yüreğimiz için basın. Hoşça kalın. *-Berkay Kalyoncu*

Selamlar Berkay, istediği kadar klişe olsun, yine de söyleyeceğim; o onur bize ait.

Aslında iki derginin birbiriyle karşılaştırılmasından çok hazzetmiyorum. Nihayetinde Oyungezer de, Level da hem dergicilik dünyası olarak hem de genel olarak yaşanan bu zor zamanlarda hep daha iyi olmaya çalışan ve ortaya güzel şeyler koymaya çalışan iki mecra. Aramızdaki iletişim de eskisine nazaran çok daha pozitif zaten. Çeşitlilik iyidir her şekilde zaten ^_^

Güzel sözler için çok teşekkürler, Portal'ı beğenmene de ayrıca çok sevindim. Son sayıdaki göze batan hatalar benim suçumdur, itiraf ediyorum buradan. Üst üste de kontrol etmiştim halbuki ama dergiyi elime aldığım anda ilk gördüğüm şeyler de onlar oldu, affınıza sığınırım. Bu sayıda sıfır hata için ekstra özen göstereceğim, haydi bakalım :) -T

Yerinin dolması mümkün olmayan insanlar bu söyledikleri. Umuyorum okuyanların onlar kadar benimseyeceği yazarlar çıkar aramızdan zaman içinde. Sen de hoşça kal, yine buyur gel.

Bazı insanların yerleri dolmuyor gerçekten ama elimizden geldiğince sevdiğimiz ve sevdiğiniz şeyi yapmaya devam edeceğiz, şüpheniz olmasın. Yine bekleriz! -T

MERHABA DOSTUM

Her kimsen senin benim dostum olduğuna eminim. Ha, bundan asosyal bir insan olduğum anlamını çıkarma sakın, yalnızım ama 'yalnız' değilim ne yazık ki. İnsan sesinin olmadığı uzun ve yeşil bir düzlüğün üzerinde yaşayıp, böceklerin sesinden kendini duymaya çalışmayı denesem de buradayım işte. Aynı senin gibi. Dört karton piyer-ne boksa-duvar… Hepimiz aynı rezaletin içindeyiz… Komik, kimseye yazarken yabancı hissetmiyorum. Gönüllüce bir alev çukuruna atlayacağımız bir



Çekiyo musun cınım? Çirkin gülüyosam söyle ama bak...



Videolarda Bu Ay



Bleach'in bitişi şerefine gelsin: ***tinyurl.com/ogz-107-scandal***



Eh madem iki FF8 hayranı bir araya gelmişiz, oyunun efsaneler efsanesi giriş sinematiğini paylaşmadan olmaz: ***tinyurl.com/ogz-107-ff8***



Worms W.M.D (açılımını hâlâ bilmiyoruz) bayağı eğlenceli olmuş yahu: ***tinyurl.com/ogz-107-wmd***

sonu rüyamda, çalışırken, içerken, nefes alırken hep hayal etmiştim ve hiçbir zaman 'o ihtimal' bu kadar gerçek olmamıştı. Hepimizin iyiliği için -gerçi tam olarak ne için yaşadığımızı hiçbirimiz bilmiyoruz, bildiğini zannedenler de sadece, zannediyor, aynı Sinan gibi... - insanlar her şey iyiye gidecekmiş gibi konuşuyor, konuşmasa iyi olur...

Oyunculuk dediğimiz şey sadece, içinde insanların kültürel paylaşımda bulunduğu bir ülkede var olabilir… Siz içinde yaşadığınız ülkede bunun var olduğunu düşünüyor musunuz?

Ana kadronuzun yaşlanıp emekli olmasını anlıyorum ama (aslında anlamıyorum, yazarları ölümüne severim onların) yazar konusunda ciddi sıkıntı yaşadığınızı herkes biliyor. Tarık Kaplan denen eleman size iyi bir katkı olmuş. Limbo'nun ruhanisine yazdığı yazıyı ben çok beğendim. Umarım onun gibi yazı yazmayı düzgünce ve asilce becerebilen birilerini bulmaya devam edersiniz, Youtuber (böyle bir meslek var lan!) veya çok aktif, çok şeker çocuklar yerine? (İhsan'ın devrik cümleleri öldürüyor) (Şeker çocuk kim lan bu dergide?).

Bir tane Level sayısı vardır, benim hâlâ aklımda, 2001. O sayıda hem Mafia'nın tam çözümü, hem incelemesi, hem de Hitman 2'nin incelemesi vardı, ne acayip yıllardı…

Ama asıl nokta: O sayıda "En İyi 50 Oyun" dosyanız vardı hatırlıyor musunuz? Half Life 1., Starcraft 2. idi, Sims vardı hatta -o zamanlarki oyun tecrübesi farklı olduğu için- o sayıyı babam çoktan çöpe attı ama ben unutamıyo-

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

rum. Lütfen siz de, o sayının bir tekrarını yapın benim için. Hâlâ unutamıyorum o dergiyi. O dergi beni gerçek anlamda oyuncu yapmıştı… Hayatımda okuduğum en güzel yayındı diyebilirim…

Her şey tepetaklak, siz de, hepimiz yavaş yavaş ölüyoruz ama en azından veya keşke hep beraber gitsek bu sahneden. Sizi seviyorum…
-Soloist Deve

Sana da merhabalar asıl adını halen bilmediğim Soloist dostum. Kızacaksın belki ve o Ankara mektubunu da hatırladığımdan dolayı bunu azıcık mahcup olarak söylüyorum ama inanıyorum ki her şey iyiye gidecek. Sorun şu ki; o ibrenin yukarıyı gösterdiği günleri sanıyorum sen-ben göremeyeceğiz. Ama umut etmekle suç işlemiş olmuyorum sanırım, değil mi? Herkesin bu karanlık ülkeye/dünyaya rağmen sabah uyanmasını sağlayan kendince motivasyonları var nihayetinde. Benimkisi biraz korkakça belki; üç temel kaynağım fazla olmadığından (zaman, para, enerji) pek bir şey yapamayacağımı kabullenmek ve en azından kendi küçük dünyamda sevdiğim şeylerle mutlu olmaya çalışmak. Final Fantasy XV gelmeden alev çukuru projesine beni dâhil etme, ok? Kültürel paylaşımlı toplum da aramıyorum sunduğun teorinin aksine aslına bakarsan. Oyun ve oyuncu yeter oyunculuğun var olması için. Yemişim insan etkileşimini.

Yanlış anlaşılmazsam, ben de her şeyin iyiye gideceğini düşünenlerdenim aslında. Tarihte bir şeylerin daha iyi olacakmış gibi göründüğü tek zaman çok büyük sıkıntıların artık geride kaldığı kısa dönemlerdir bana kalırsa. Bir şeyler sürekli kötüye gidiyorsa, bir notkada en dibe ulaşacak ve sonra ancak yükselebilecek demek. O yüzden iyimserlik iyidir, ama sizi de anlamadığımı söyleyemeyeceğim. Kültürel iletişim konusundaysa; belki de o etkileşim oyunculukla başlar, kim bilir? -T

Sinan Abi'nin komple kopmamasını, en azından arada bir yazdığı şeylerle dergiyi renklendirmesini tercih ederdim kesinlikle kişisel olarak ama o geçmişi tamamen geride bırakmadan yapmak istediği şeylere yeterince odaklanamayacağını söyledi. Eh bu söylediğinin üzerine insanın içinden saygı duymaktan başka bir duygu gelmiyor zaten. Ha bir de üzülmek tabii ama neyse…

Yaptığın eleştiri gözümden kaçmadı. Tarık güzel bir renk kattı dergiye bence de, daha nice oyunlar vesaireler okumak isteriz onun kaleminden. "Koku" kitabı hakkında yazdıkları mesela beni gaza getirdi ama daha kitabı okuyamadım, kusuruma bakmasın, yakın gelecekte inş. Ama şunu da söylemek isterim ki; dergide 10 tane Tarık Kaplan olsa (10 kaplan gücü?) dergi bir şeye benzemezdi. Değişik değişik insanlarla daha renkli buralar. Benim de mesela eskiden Level'da sevdiğim ve sevmediğim yazarlar olurdu ama sevmediklerimi seven kitleler de vardı. Böyle çeşit çeşit daha güzel yahu.

Yorumunuzu okuyunca göğsüm kabardı ne yalan söyleyeyim, büyük onur duydum. Çeşitlilik konusundaysa Ömer'le tamamen aynı fikirdeyim, herkesin sevdiği/sevmediği yazarların olması bu yapıyı daha renkli kılıyor. Önemli olan genelinden memnun olunması ve kalitenin belli bir seviyenin üzerinde kalması ki, en çok bunun için uğraşıyoruz. -T

Özellikle o "En İyi Bilmemkaç Oyun" tadında bir şeyler hazırlamak her zaman aklımızın bir köşesinde var ama hepimiz içten içe çıkacak kavgalardan çekiniyoruz galiba. Mesela bir numara FF8 olsun diyeceğim, karşı çıkacaklar, didişeceğiz falan... Hoş değil. Bazı fikirler pişiyor ama, ilerleyen dönemde o tatta bir şeylerle karşına çıkabiliriz, belli olmaz.

FF8 candır. Bastır Ömer, ben arkandayım! -T

Sevgiler bizden. Cidden. Bu arada, ayrıca, gönülden diliyorum ki bazı sayılarımız o Level sayısının sende yaptığı etkiyi başkalarında da yapıyordur. Hepimizin ortak bir şekilde bu sahnede hep beraber kalmayı dilediği, gerçek olmayacak bir geleceğin umuduyla...

Hep beraber bu sahneden göçmeden önce hep beraber uyumla da yaşayabilsek keşke. Sevgiler bizden. -T

DOĞUDAN OLSUN BATIDAN OLSUN O KADAR OYUN OYNADIK, KİMSE YERİNİ DOLDURAMADI. BİR TANESİN RINOA!





Adını Bulamadığım Anime

Merhaba OGZ ailesi,
Bulamadığım için deli olduğum bir animeyi anlatsam belki adını bilen biri çıkıp söyler. Sword Art Online gibi oyunun içine giren bir karakterin maceralarını anlatıyor. Küçük bir prenses var, yanında sanırım 2 koruyucusu var, oyunun içine düşen karakterle karşılaşıyorlar ve prenses başkarakteri kendi şövalyesi ilan ediyor. Prensesin peşinde bir grup kötü var, onlarla köşe kapmaca oynuyorlar ve maceralar bu minvalde devam ediyor. Lütfen bilen biri animenin adını bana iletsin yoksa mevcut tüm animeleri tararken yaşlanıp ölebilirim :p
-Rüya Özcan

Merhabalar Rüya,
Atlamışım o anlattığın animeyi sanırım, tanıdık gelmedi doğrusu. Ama Ozan ve Eren Okka'ya sordum, Ixion Saga olabilir diyorlar, onların yalancısıyım.

SORULAR SORULAR

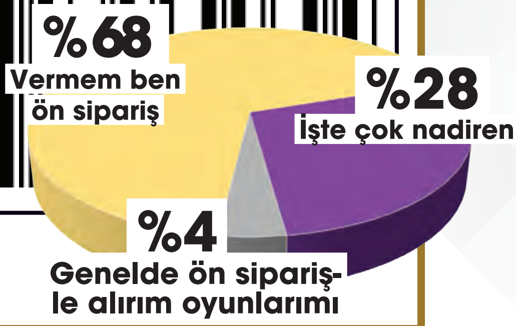
Dergi elime geçmeden önce Sinan ağabeyin ayrılık mesajını sosyal medya üzerinden okumuştum. Sinemada film arasında okuduğum bu yazı, hem filmden zevk almamı, hem günümün güzel geçmesini engellemişti elbette. Kurucular arasında en çok göz önünde olan o olduğu için de büyük patrondu benim gözümde. Neyse, günler geçti ve dergiyi bitirmek için elime aldım. "Lego Star Wars: The Force Awakens" incelemesini gördüm, gözler Sarp ağabeyi aradı ama nafile. Üstelik imtiyaz sahibi yerinde "Sinan Akkol" yazmaması ayrı bir hüzündü. Üstüne bir de hain saldırılar eklenince "bu nasıl bir aydı böyle?" demekten kendini alamıyor insan. Fazla uzadı sanırsam, sorularıma/isteklerime geçeyim;

1. Dergide herkesin anı/fikir paylaştığı bir bölüm açmayı düşünür müsünüz şahsen 100. sayıdaki anılarınızdan sonra gayet keyifli vakitler geçirdiğimi fark ettim.
2. Oynadığım ilk oyun AOE 2 olmuştu ve beni bu oyunla tanıştıran saygıdeğer bir ağabeyim üniversiteye başlayalı bir yıl oldu. "Oyun bile oynamıyorum artık" dedi ve "senin de ileride biter" diye ekledi. Planlarım arasında sistem toplamak vs. olunca moralim bozuldu biraz, siz ne diyorsunuz? (liseye yeni başladım)
3. Ekip olarak hep F2P oyunlar oynuyorsunuz, neden AAA oyunlara da el atmıyorsunuz? Eğlenceli olabilir.
4. Ekip demişken yüzünü hiç görmediğim yazarlar var. Tekmiliniz birden bir video çekseniz? Onur ağabeyin yüzünü görünce çok şaşırmıştım :)
5. Ofis içi videolar da unutuldu gibi bir şey. 1S3C formatı çok keyifliydi ama son video tam bir hayal kırıklığıydı benim için. Nerde o eski videolar…
6. Data ve Portal kısımlarını hep sıkıcı buluyordum ama son birkaç aydır eğlenceli hale geldi sanki.



Anket

PRE-ORDER



>> ÖN SİPARİŞ OLAYIYLA ARANIZ NASIL?

>> @OYUNGEZER: BAŞKA NE DEDİLER?

Ovuna bağlı sanki. Ön sipariş ödülleri de önemli. @Vahid Serhad Çakır

Yok ya ben ön sipariş falan vermiyorum. Hayvan gibi para istiyorlar, çıktıktan sonra daha ucuz oluyor. @Tahsin A. Olmaz

Siz ön sipariş verme yelim diye varsınız. En az 80 lira verip piyango oynanmaz yani. @Hasan Eren Selim Ateş

Cüzdan ve akıl sağlığı için uzak durmakta fayda vardır. @Barış Özçelik

No Man's Sky'dan sonra tövbe ettim. @Halil Mert Cengiz

>> MÜTHİŞ SAYGI DUYDUĞUNUZ AMA BİR TÜRLÜ DE SEVEMEDİĞİNİZ BİR OYUN VAR MI?

01 Half-Life en önemlisi sanırım. Hiçbir zaman uzun soluklu oynayamadım çünkü tahammül edemiyorum. @Berat Berkan Topal

02 Muazzam olduğunu düşünüyorum, yapımcılarına da bir o kadar saygı duyuyorum ama, sevmemek değil de, The Witcher 3'e bir türlü uzun süre bağlanamadım. @Mehmed Ali Önder

03 Dark Souls maale sef. Rage Quit'ten klavye kırıldı. @Ahmet Çağatay Demirtaş

04 Final Fantasy serisi. Sevemedim bir türlü ama hikâyeye saygım sonsuz. @Mehmet Akif Küçükyılmaz

05 Şimdilik The Last of Us gibi duruyor. Arkadaşım önerdi, aldım falan ama Uncharted 4 ve Arkham Knight'tan sonra oynanışı çok beğenemedim. @Fred Saxton

06 GTA 1-2. Serinin varoluş nedenleri ama zevk yok oyunlarda. @ErayKesat

>> @OYUNGEZER: TEK CÜMLELİK BİR KORKU HİKÂYESİ YAZ HADİ BİZE, ÇABUK! (BASKIYA 5DK KALA SORUSU)

Abi, o ışıkları ben de görüyorum yalnız. **@tarikkaplan**

"Ömer deadline bugündü?!?". **@omerakdag**

Duştasın ve banyonun kapısını tıkırdatıyor biri, içeriden. **@pebblesinmymind**







Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Bir önceki mesajım yayınlanınca sevinçten uçtuğum kadar üzülmüştüm de. Ömer ağabey de aynı hataya düşmüştü. Benim adım Kağan yahu Kaan değil :/ Bağrımıza taş basmıştık, Ömer ağabey demiştik ama bu sefer olmasın lütfen. Ayrıca başka Kaan'lara gülücükler yapmak ne?! Sadece ben!!! *-Kağan Özbaş*

Tekrardan merhabalar Kağan, bir ğ'nin lafı mı olur aramızda ya ^_^

Tuhaf zamanlar geçiriyoruz ve Sinan Abi'nin ayrılışı da daha da tuhaf hissettirdi gerçekten. "Hem kendisi için hem Oyungezer için hayırlısı olsun" şeklinde dileklerde bulunmaktan daha fazlası gelmiyor insanın elinden.
Yaz sıcağında üşüdük adeta geçen ay. Önümüzdeki günler her açıdan daha iyi olur umarım. -T

1. Aslında Toplantı Notları bölümü yapıyorduk eskiden, sen söyleyince bir süredir o işe girişmediğimiz aklıma geldi. Bakalım, neden olmasın?
Buna çok benzeyen bir iki bölüm fikri var Portal için aklımda, belki dergiye taşımayı başarırız kim bilir :) -T

2. Net bir yanıtı yok bu sorunun. Ağır oyun tutkunlarının bile zamanla oyunlardan soğuması veya soğumak istemese bile hayat şartlarının oyunlara vakit ayıramayacağı şekilde gelişmesi sıkça karşımıza çıkıyor. Yani gittiğin lise öğrencileri çok zorlayan bir liseyse veya üniversitede tıp, mühendislik gibi büyük çaba gerektiren bölümler seçeceksen ister istemez daha az oyun oynamaya başlayacaksındır. Korkacak bir şey yok ama, nihayetinde oyun oynamak, yemek-içmek gibi zorunlu bir ihtiyaç değil, onsuz da oluyor (oluyor derler en azından, ben kendi hayatımı oyunsuz düşünemiyorum şahsen).
Hayatta her şeye vaktimiz var, sadece önceliklerimizi neye göre seçtiğimiz önemli. Eğer istersen her şey için kendine vakit yaratabilirsin ama sınavlar varken önceliğinin oyun olmaması daha iyi olur tabii :) -T

3. Hepimizin farklı oyun zevkleri var, o yüzden. Biri FPS seviyor, biri aksiyon seviyor, biri strateji seviyor, biri DVO seviyor... Şimdi hep beraber Civ VI'ya girelim desem dâhil olacak kişi sayısı fazla değil neticede. "Arada iştirak edeyim" de denmez ki, pahalı şeyler şu oyunlar, 1-2 maça katılmak için cebinden 200 TL'ye yakın para çıkarmak istemez insan. F2P'lerin avantajı o işte. Heroes of the Storm paralı olsaydı aramızdan pek kimse girişmezdi ama ücretsiz olduğu için o türü az sevenler bile olaya katılabiliyor.
Sanılanın aksine ay içinde çıkan bütün oyunları bedavaya edinmediğimiz için zor oluyor o epey. Ha bir de Ömer hep beraber oyun oynayacağımız zaman ekiyor... -T

4. Vallahi neredeyse 5 yıldır Oyungezer'de yazı yazıyorum, benim bile yüzünü görmediğim yazarlar var ^_^ Ofis insanlarına zaten videolarda rastlıyorsunuzdur arada sırada ama serbest yazarlar farklı farklı şehirlerdeler nihayetinde. Toplaşabilmek imkânsız gibi bir şey. Yalnız merak etme, Onur'un yüzünü görünce ben de her seferinde şaşırıyorum. Öyle tip olmaz olsun :P

5. Onun için adresiniz: enis@oyungezer.com.tr ^_^ Israrla başına ekşiyiniz.

6. Portal konusunda söylediklerine sevinecektir Tarık. Orası onun mekânı. Data'da da son aylarda Erim güzel işler çıkarıyor ama farklı meşgaleleri de olduğundan geçtiğimiz ay mesela biraz güdük kaldı ne yazık ki Data, neyse ki İhsan imdada yetişti, güzel haberler yazıyor. Ey ahali! Yok mudur kalemine güvenen, bilgi teknolojileriyle ve bilimsel gelişmelerle ilgili yazar adayları?

Bir sürü övgü almış Portal bu ay, sevineceğim tabii! Yalan yok çok mutlu oluyorum okumaktan zevk aldığınız bir şeyler yapabildiğimizi görünce. İnşallah ileride de sizlerin hoşuna giden bölümler olmaya devam ederler. (Bu ay biraz sönük kaldı gerçi :/) -T

Tekrardan görüşmek üzere Ğ'li Kağan. Kendine iyi bak o zamana kadar.



Yeni PS4 Heyecanı

Selam Oyungezer ahalisi, geçenlerde bir PS4 aldım, Killzone: Shadow Fall elimde, çok zor geldi. Bana FPS türünde kolay alışacağım ve tek kişilik modu olan bir oyun önerebilir misiniz? Bir de strateji oyunu alayım mı PS4 için yoksa boş ver mi diyorsunuz? *-Recep Yılmaz*

Bence Wolfenstein: The New Order veya bu sene çıkan Doom konsolda FPS oynamaya alışmak için güzel seçenekler. Ola ki zor gelirse ikisinde de kolay zorluk seviyeleri var bildiğim kadarıyla. Tek kişilik tarafı yok belki ama Destiny de aslında iyi bir tercih olabilir. Seviyene uygun yerlerde dolanırsan hiç kasacağını sanmıyorum. Strateji anlamında PS4 belki çok zengin değil ama olanlar da çok sağlam. Valkyria Chronicles, Disgaea veya The Banner Saga muhteşemdir.
FPS olarak fazla klasik olsa da Battlefield ve CoD'u unutma derim. Sonuçta FPS dendiğinde akla ilk gelen oyunlar olmalarının bir sebebi var. Biraz daha hikâyeli, bomboş adam vurmaktan öte bir oyun ararsan da Metro Redux'a bakabilirsin. -T

1TL'ye Reklâm!

Medyaya reklâm çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye sattığımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklâmını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirsek yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.

Bilmediğim yerden çok soru geldi, cehalet seviyemi bir kez daha fark ettim bu ay ama keyifli de oldu benim açımdan, kafamı çalıştırmak falan zorunda kaldım biraz. Arada gerekiyor. Önümüzdeki aya da her telden mektuplarınızı bekleriz. "Yazarım yea bi ara" demeyiniz, klavyede birkaç tuşa basacaksınız alt tarafı! ^_^



Gelecek Ayın Misafiri

Derginin neresinde ihtiyaç varsa oraya hızır gibi yetişen, yazım tarzı böyle bir değişik bir tat veren, birkaç ay önce karaladığı Bloodlines Son Jeton'uyla ağır gaza getiren İhsan C. Asman buralarda olacak önümüzdeki ay. Bir sorun bakalım kimmiş bu adam.


AKHALA GAMES
MADWARF
KIRILMADIK TAŞ KALMASIN
Available on the App Store
GET IT ON Google Play
STEAM



Hayalet Gemi

Emre Sümer
sumer@oyungezer.com.tr

Playstation Mühendisi

2003 yılı kış ayları falan... Üç yıldır *The King of Fighters* serisi tüm hayatımı, hayal gücümü, beynimi ele geçirmiş durumda. Artwork nedir, tasarım nedir, aranjman nedir hepsini *KoF* dünyasından öğreniyorum. Ama en önemlisi de o güne değin pop, rap, ucuz rock'tan başka müzik duymamış o gariban kulaklar serinin müzikleri sayesinde cazın, senfonik müziğin, blues'un güzelliklerini daha yeni keşfediyor. *The King of Fighters*'ın müziklerini normal hayatımda da mutlaka dinleyebilmem lazım.

Günümüz koşullarında Google'da maksimum 10 dakika sürecek bir aramayla gerçekleşebilecek bu dilek, 2003 koşullarında bayağı bir zordu tahmin edersiniz ki. Çünkü internet daha bırakın evlerde yaygın olmayı, internet kafelerde pahalı, üstüne üstlük şu an 10 dakika kullansanız sinirden bilgisayarınızı yedirecek kadar da yavaş. Kaldı ki bu şartlar altında internetten mp3 indirip kasete çekeceksin ha? Nasıl dinleyeceğim peki ben bu müzikleri?

> "İNSANDAN ANDROİDE EVRİMİMİZ."

Bu konudaki ilk adımımı "Eehh yeter ya ne kaybederim ki?" diye *KoF* CD'lerimi evin müzik setinde denememin ardından atıyorum. Çünkü diğerleri olmasa da *KoF 96*'nın müziklerinin CD çalarda çaldığını fark edince evde sevinçten kendimi kaybediyorum. Hemen evdeki bütün Playstation CD'lerimi teker teker deniyorum ve birkaçı daha olumlu sonuç veriyor. Tabii bu olaya aslında **"Redbook audio"** dendiğini yıllar sonra öğreneceğim. Derhal çalışan CD'lerden kasete kayıt yaparak ilk oyun müziği kasetimi yapmış, daha doğrusu doldurmuş oluyorum. Çevremde hiçbir eşi benzeri olmayan bu kaseti kasetçalarımda haftalarca zevkle dinliyorum.



Lâkin bir şeyler eksik. Diğer *KoF*'ların müziklerinden hâlâ mahrumum. Aklıma ilkel bir çözüm geliyor. Arkadaşımın ses kaydı yapabilen portatif müzik çalarını ödünç alıyorum okul çıkışında. Hemen *KoF*'ları çalıştırıp antrenman modunu açıyor, odanın kapısını kilitliyor, bu sayede çevre seslerinden de kurtuluyorum. Ardından TV'nin sesini iyice açıp portatif müzik setini de dibine koyuyor ve oyun müzikleri çalarken kasetimin boş kalan yerlerine kayıt ediyorum. Sonuç olarak kayıt biraz boğuk olsa da hiç yoktan iyidir.

Gelgelelim o cânım parçaların düşük kalitede olmasını bir türlü sindiremiyorum. Başka bir alternatif bulmam lazım. Playstation ve müzik setini evire çevire inceliyorum. PSX'in TV'ye bağlantı kablosunda üç, müzik setinin input kısmında ise iki farklı çıkış var. TV bağlantı kablosunun üç çıkışından biri görüntü olsa diğerleri de sağ ve sol sestir herhalde diye tahmin ediyorum. Ne de olsa sistem stereo ya? Heyecan içerisinde o iki çıkışı müzik setine bağlayıp müthiş sistemimi çalıştırıyorum. Ve müzik setinin hoparlörlerinden Playstation'ın o orgazmik açılış sesinin geldiğini duyunca Dr. Frankenstein gibi kendimi kaybediyorum: ÇALIŞTI! ÇALIŞTI!

Gerisi artık çok kolay. PSX televizyona bağlı olmadığı için elimde herhangi bir görüntü de yok. Oyunun antrenman ya da müzik menüsüne sırayla hangi tuşlara basılarak girilir, kaç saniye beklenir tek tek not ediyorum. Menülerin değiştiğini de PSX'in lazerinden gelen okuma seslerinden anlıyorum cırt-curt diye, yanlış olmasın. Şarkının başlamasına saniyeler kala kasete kaydı başlatıyor, bitirmek istediğim zaman da sesi yavaşça kısarak yapay bir fade-out efekti veriyorum. Playstation ve SNK mühendisliğinde dibe vurmuş durumdayım sizin anlayacağınız. Şu an internette milletin kılavuzlarla birbirine anlattığı bu yöntemi 10 yıl önce kendi kendime bulmuş oluyorum. Ama bütün çabama değiyor, çünkü sonuçlar muazzam, ses kalitesi 10 numara. Yıllarca aynı kaseti mest ola ola dinliyorum. Ve o kasete çektiğim KoF müzikleri bugünkü müzik zevkimi ve tercihlerimi belirliyor. İnanın şans eseri *KoF*'la tanışmasam (ki o da bambaşka bir öyküdür) şu an bambaşka, büyük ihtimalle de hıyar gibi bir adam olurdum.

Peki, size bunları niye anlattım? Merak etmeyin, şu an elinizde onlarca daha basit ve hızlı yöntem varken müziklerinizi böyle elde edin gibisinden aptalca bir fikir vermeyeceğim. Benim anlatmak istediğim günümüz otomatik sistemlerinin aslında bizleri androidleştirdiği. Her alanda erişim kolaylığı insanların gözünde nesnenin değerini azaltıyor. Kadın-erkek ilişkilerinde bile reddedilemez bir gerçektir bu. Eskisinin yerine kolayca yepyeni bir şey koyabilmek insanı yaratıcılık konusunda köreltiyor, tembelliğe itiyor. Bu yazıyı da ona bir örnek olarak görün.

Siz de hayatınızın en iyi şarkılarını kasetten kasete çekerken dinleyenlerden, en iyi oyunlarınızı 3-5 kuruş harçlığınızla zar zor alırken oynayanlardan değil misiniz? Sonra da hiçbir şeyin eski tadı kalmadı diye dert yanıyoruz. Halbuki androidlerin tat alma duyusu yoktur dostum, unuttun mu?


KADER MÜHÜRLERİ
ANADOLU'NUN MÜHÜRLERE
KAZINAN HİKAYESİ
www.kadermuhurleri.com
SOBEE
STÜDYOSU
Türk Telekom



Meh!

Ali Sezgin

ali@oyungezer.com.tr

10 numara İnsan mı yoksa 110. seviye Paladin mi olsam?

Dergi sayfalarında özel hayatlarımızdan pek bahsedemiyoruz, zaten yapsaydık da saçma olurdu galiba. "Bu oyundan yeterince zevk alamıyorum ama bunda yeni boşanmış olmamın etkisi de var" türünden cümleler dürüst olsa da kolay kolay yazı işleri müdüründen geçemezler. Çünkü oyun basınını izleyen okurlar nadiren "dürüstlük" ararlar. Ne yalan söyleyeyim bazen en heyecan verici oyunları oynarken bile işten, hayatımdaki dertlerden öyle bir içim bunalmış oluyor ki ne oynadığımdan ne de deneyimlediğimden zevk alabiliyorum. Bu yüzden arada hayatta insanı heyecanlandıran, sonunu düşünmediği ve genelde kötü biten aptalca şeyler yapmak gerekiyor. *World of Warcraft*'a yeniden başlamam buna iyi bir örnek olabilir mesela.

> "SON SEVİYEYE ULAŞMAK DİYE BİR ŞEYİN OLMADIĞI BİR DVO PEK DE ÇEKİCİ DEĞİL."

World of Wacraft'ın mantıklı bir hobi olduğundan bahsetmiştim. Özellikle zaman sıkıntısı çekmiyorsanız o kadar mantıklı ki! Al altına Paladin'ini, Demon Hunter'ını bütün gün iblis, elf ne varsa döverek stres at. Kulağa ne kadar güzel geliyor değil mi? Benim için öyle değil. Epeydir *World of Warcraft* veya benzer karakter geliştirmeli oyunlara ne zaman girsem sunduğu başarıların gün geçtikçe daha sığ kaldığını hisseder oluyorum. Çok güzel bir kask aldığımda, kazanmak için bolca zaman ve dikkat gerektiren bu sanal eşyanın bana gerçekte ne getirdiğini sorgulamaya başlıyorum çünkü. Acaba *WoW* oynamayıp kendimi herhangi bir konuda geliştirsem daha mı iyiydi? O olmasa da bir kitap okusam veya belki biraz sosyalleşsem de arkadaşlarım öldüğümü düşünmeseler acaba daha iyi olabilir miydi? Oyunda aldığım eşyalar sanal olabilir belki ama hayatın sanal olmadığını kim söyledi? Yaşamda ölünce de karakterimiz gitmiyor mu sonuçta? Bu şekilde sonu gelmez sorular ve saçma felsefe yapma denemeleri, genelde benim oyundan



çıkıp kendimi kötü hissetmem veya vergi tabelası doldurma üzerine internette araştırma yapmamla son buluyor. Hayatın bana öğrettiği bir şey varsa o da hem 110. seviye Paladin hem de 10 numara İnsanın aynı anda olunamayacağı oldu.

Peki beni rahatsız eden onca düşünce, dünyadan vazgeçmişçesine *WoW* oynadığım lise ve üniversite yıllarında neredeydi? Bu oyundaki hayatım, bitirme sınavlarımdan daha mı değerliydi? O zamanlar daha aptal değil ama daha az öngörüye sahip olduğumu düşünüyorum. Ekmek elden su gölden yaşarken, insan kendini kanıtlama veya kendisiyle mutlu olma ihtiyacı bile duymadan yaşayabiliyor. O yüzden bir Paladini son seviyeye getirip üstüne biraz da zırhtır, kılıçtır bir şeyler giydirince o gelen başarı hissi insana yetiyor. Yalan söylemeyeceğim, ben o günleri özlüyorum. Proje şartnamesi doldururken veya muhtemelen aylarca sürecek ama karnımı doyuracak işler almaya çalışırken artık seviye atladığımı hissetmiyorum çünkü.

Warcraft'a bundan 6-7 yıl önce oynadığım arkadaş grubuyla baştan başlıyorum. Yapacak daha iyi (ve verimli) şeyler olmadığından de değil. Sadece eskiyi özlüyorum. Sorumluluklarımın daha az olduğu ve en büyük derdimin kız arkadaşlarım ve gideceğim partiler olduğu günleri mumla arıyorum. 20'lerin sonuna yaklaştıkça, hayatın gerçek bölüm sonu canavarlarının ejderhalar değil de vergi dönemi belgeleri ve şartnameler olduğunu ve hiç de eğlendirmediklerini daha iyi anlıyorum.

Hayat ve *WoW* pek çok açıdan birbirine benzetilebilir ama tamamen farklı oldukları tek bir yön var: Devasa online oyunlarda yeterince çalışırsanız son seviyeye mutlaka gelirsiniz. Hayattaysa son seviye diye bir kavram olduğunu sanmıyorum. Bazen çok çalışmanıza rağmen deneyim barınız hiç dolmuyor ve hatta bazı zamanlarda geriye bile gidebiliyor. Öyle anlar da oluyor ki sunucuya reset atılmışçasına tahta bir kılıçla yeniden başlıyorsunuz. Bazen de tersi oluyor, farkına bile varmadan yeni genişleme paketine başlamış buluyorsunuz kendinizi. Hayatın bu sürprizlerine bayıldığımı söyleyemem. Özellikle genişleme paketlerinden şikâyetçiyim. Bir yerde Leyjonlarla, Lich King'in öfkesiyle boğuşurken öbür tarafta Hayat: Tek Yastıkta Kocasınlar gibi genişleme paketleriyle uğraşmak gerekiyor.

Önümüzdeki aylarda işlere boğulup *WoW*'u bırakıp bırakmayacağımı inanın ben de bilmiyorum. Muhtemelen tekrar tekrar öldüğümüz zorlu raidlerden birinde bunalıp kendimi resim yapmaya veya kitap okumaya vereceğim. O zamana kadarsa "nerelerdesin" diye soran insanlara diyecek tek bir lafım var; "For the Horde!!"



Tek Parça

Ömer Akdağ

omer@oyungezer.com.tr

Köln Geceleri

Bildiğiniz gibi Gamescom, Almanya'nın Köln şehrinde düzenleniyor. Ben de ilk kez gitme şansına eriştim bu yıl. Fuardan, oyunlardan falan bahsetmeyeceğim şimdi de ilk günüm bir enteresandı.

Fuar başlamadan bir gün önce oradaydık. İki gündür ikişer saat falan uyumuştum, bayağı yorgundum ama Almanya'ya gelmişiz yahu! Gidip otele uyumak çok manasız olacaktı ki oraya gittiğimde öğrendim; Köln'de yer kalmadığından otelim zaten başka bir şehirdeymiş. Bizimkilerle takılayım dedim, gece de bir köşeye kıvrılırdım artık.

Hani çok öyle maceracı bilmem ne biri sayılmam ama nasıl diyeyim... Biraz "umursamaz" sayılabilirim. Leylalık da diyebilirsiniz, size kalmış.

Neyse, sağı solu dolaştıktan sonra gece oldu, insanlar dağıldı, ben de fuarın yapıldığı Koelnmesse denen alanın yanındaki tren istasyonunda buldum kendimi. Gitmeden önce telefonuma Almanya haritası indirmiştim, şöyle bir ağacın altına kıvrılabileceğim bir park mark var mı diye baktım. Ne demiş Metallica: "Anywhere I roam, where I lay my head is home". Yakınlarda kocaman bir tane varmış, yürüdüm oraya kadar ama kapalı bir alanmış giremedim. Bu arada yürüdüm dediğim, geberiyorum. Hem haritada göründüğünden daha uzakmış, hem zaten bütün gün yürümüşüm, ayaklar acıyor artık, su falan topladı. Neyse, aradım aradım ama yahu koca şehirde hiç mi karanlık bir nokta olmaz?! Her yerde bir ışık, bir aydınlık. Nalet ettim medeniyete.

> İÇİNDE YATILAMAYAN İSTASYON MU OLUR YAHU?

En sonunda bir köprü altı buldum kendime. Serdim altıma iki tişört, koydum kafamın altına bavulu, uyumaya çalıştım ama dışarısı insanı da değilim ki? Rahat edemedim. Bir de yoldan geçen biri "kim var lan orada" gibisinden bir bakış attı. Dedim demek ki o kadar da karanlıkta değilim. Tamam Almanya'dayız, insanlar düzgün falan da ne bileyim, bıçaklanırım, soyulurum falan, belli mi olur? Arkamdan da tıkırtılar geliyordu zaten, fare mare şimdi gece kulaklarımı kemirmesin dedim kalktım yine istasyona doğru yürüdüm. Ah aklıma kamp alanı aratmak geleydi keşke. Çok yakınlarda da varmış halbuki, sonradan aratmak aklıma gelince öğrendim.

Gittim bir saat istasyona yürüdüm yine. Orada bir yere mi kıvrılsam dedim ama etrafta fareler geziyordu, yine kıllandım. Minik sevimli arkadaşlardı ama ne bileyim, alışık değilim işte.

Gece 3 mü ne olmuş, ya bari otele gideyim dedim, ne yapayım? 2-3 saat de olsa uyuyabilirdim. Makineden bilet aldım ama Gamescom süresince de bedavaymış trenler, 12 Euro boşa gitti. Sonra da muhteşem bir zekâ şovu yaparak giden trene değil gelene bindim. Ama vallahi yemin ediyorum 9. peron yazıyordu giden. Neyse ki öteki yöne doğru sadece 1 durak varmış, kendimi komple alakasız bir şehirde de bulabilirdim.

Yorgunluktan beyin iyice iptal zaten, çöktüm orada bir sandalyeye. Oturarak uyuma yeteneğimi konuşturma zamanıydı ama dibimde Alman tipler son ses iğrenç bir Almanca rap dinleyip bağıra çağıra konuşuyorlar, uyuyamadım. Yalnız adamların serserisi bile efendi ya, burada olsa kesin laf atarlardı, bulaşırlardı falan. Hiç dokunmadılar bile.

Bari dedim öteki istasyona yürüyeyim, öteki trene binmeye kalksam çok manasız olacaktı, 1 saat uyumak için çekecektim onca yolu. Hem orası fuar alanına da yakındı, direkt geçerdim sabahleyin.

İstanbul'daki metro durakları arasındaki mesafe gibi değilmiş. Ayaklar ölüp zombi gibi yürümeye başlayınca taksiye atladım, gittim istasyona. Koltuklar tekerli, yatılamıyor, bavulu diklemesine koydum, üstüne içindeki tişörtleri falan dizdim vurdum kafayı, tatlı tatlı uyumaya başladım. Yalnız unuttuğum bir şey vardı; gece dediğimiz yaz bile olsa soğuk olabilen bir şey. Dişlerimin takırtısını durduramayacak hale geldim, sonra bir kafamı kaldırdım ki ne göreyim? Karşı peronda kapalı bir alan varmış. Gittim orada aynı pozisyonda mis gibi uyudum birkaç saat. Demek ki neymiş; önce coğrafyayı analiz etmek gerekiyormuş.

Yani öyle saçma bir geceydi ama vay benim denyo başım modunda da değilim, güzel oldu. Fiziksel yorgunluğun beyne nasıl etki ettiğini hatırlamış oldum. Tek konuda pişmanım; o kadar çok yürümemeliydim. Günlerce ayaklarım acıdığı için Gamescom'un tadını tam anlamıyla çıkaramadım.

Olsun ama... Lâzım arada böyle saçmalamalar.





ÖN İNCELEME
Mafia III



NOYAN AKATLI

MAFIA III

Direksiyondaki parmaklar caz ritmi atarak beklerken

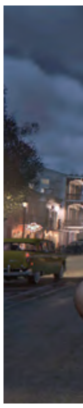
Bana gün saydıracak çok az olay, etkinlik hatırlıyorum hayatımda (1989 Galatasaray - Monaco çeyrek finali ve GTA 5'in PC sürümünün çıkışı dışında hiç hatırlamıyorum işin doğrusu). Piyasaya çıktığı gün satın alıp başladığım oyun sayısıysa son iki yılda artmasına rağmen iki elin parmak sayısını ancak geçmiş durumdadır. Söz etmeye başlayacağım oyunsa gün, hafta sayacak kadar hevesle beklememe, ön siparişi nereden - nasıl yapsam diye kararsızlıklara düşmeme neden oldu şimdiden. Mafia 2'nin "oyuncu Mouse"unda kalan tadını yeniden almayı umduğumuz yapımın elimize ulaşmasına 1 ay kala, edindiğim bilgileri sizlerle paylaşmaya başlayabilirim.

NEW BORDEAUX, YENİ ŞEHRİMİZ

Mafia 2'de New York'a benzeyen Empire Bay adlı şehirdeydik. (Vito Scaletta'nın öyküsünü yeni bitirdiğim için ayrıntılar aklımda). Lincoln Clay adlı "siyahi - melez" ABD'liyi yöneteceğimiz New Bordeaux ise New Orleans'tan esinlenilmiş bir şehir olacak. Biraz tarih - coğrafya merakı olanlar tahmin edeceklerdir, Fransız mimarisinden güzel ve sade örnekler göreceğiz şehir içinde bol bol. Bu arada "bol bol" zarf ve sıfatını bu ön incelemede bol bol kullanacağım, şimdiden üç etti bile bakın.

New Bordeaux'dan devam edelim; güneydeki bataklık yolundan girer ve ahşap köprüden kuzeye çıkarsan önünde meydanı ve 1812 İç Savaşı'nı simgeleyen heykeli göreceksin... Şimdiden bu yeni açık dünyaya girmek için heveslendiğimi itiraf ettim bu son cümleyle. Şaka bir yana, şehir merkezi, yazlık tatil mekânı banliyöler, bataklık, orman gibi farklı farklı yapı ve atmosferlerde, hiç de az olmayan sayıda mahalle bulunacak Mafia 3'te. Bu mahalleleri bataklıkta sivrisinek değil, rakip çete elemanlarını avlamak için ziyaret edeceğiz bol bol. -Oynayıp hatırlayanlar için- Left 4 Dead 2'deki haritalara benziyor diyeyim bir de gözünüzde canlandırabilmeniz için.

Karakterimiz Lincoln Clay bir yetim olarak büyümüş, aynı zamanda da Vietnam gazisi. Eski



018



HABERLER
» Gamescom dedikoduları bir yana, oyun dünyası durulmak bilmiyor.

020



AMY HENNIG
» Uncharted'ın arkasındaki isim, gerçek bir hikâye ustası. Adını duymadıysanız, artık unutmayacaksınız.

024



BiZ BUNLARI iSTiYORUZ
» Kocaman hayvanlarla anlaşacak, Savaş'la mahşer atları sürecek ve bolca öleceğiz.



çetesi İtalyan Mafyası tarafından öldürüldüğü için bir intikam yolculuğuna çıkıyor diye özetleyebiliriz şapkalı dostlarımızla olan münasebetini. Gamescom'da çıkan son videoda olayın neredeyse tüm ayrıntılarını da gösterdiler zaten, merak edilecek pek bir şey kalmadı hikâyeyle ilgili doğrusu. Sonrası tabii tahmin edeceğiniz gibi: O mekân şunun, yakalım; bu adam onun, keselim. Kendi çetemizi kurmaya çalışırken mevcut grupları da bir bir parçalayacağız. Tek başımıza kalmayacağız elbette, yeni bir aile kurarken ele geçirdiğimiz (daha doğrusu zorla aldığımız) bölgeleri yönetmek için 3 adet 'yardımcı'mızdan yararlanacağız.

BU İŞ VITO'SUZ OLMAZ

Önceki oyunun başkahramanı Vito Scaletta bence en güzel sürprizlerinden biri Mafia 3'ün. Üç başyardımcımızdan, teğmenimizden biri de o olacak. New Bordeaux mahallelerini Vito, Cassandra ve Burke'ten birine bırakacağız ele geçirdikten sonra. Tercihlerin önem kazandığı bir nokta da burada çıkıyor karşımıza: Hangi teğmeni kullanırsak, farklı faydalar, bonuslar olarak bize dönecek yaptığımız tercih. *Dragon Age: Origins* ve *Mass Effect*'teki gibi, yardımcılarımızın öykülerini dinleyip yan görevlerini yapma şansımız da olacak. Vito Scaletta'yı o siyah, 50 model otomobilde yalnız bıraktıktan sonra neler yaşadı, kendi ağzından dinleyebileceğiz ki fazlasıyla merak uyandırıcı onun hikâyesi. İntikam hikâyesine onun da katılacak olması tanıdık bir yüz görmemizi sağlayacak yeni oyunumuza. Karakter seslendirmeleriyse aynı 2. oyundaki gibi, güzel ve inandırıcı geliyor kulağa.

SİLAH TAKVİYESİ

GTA 4'tekine benzer bir sistem eklenmiş: Görevlere başlamadan önce, "sihirli" minibüse haber salarak (1968'de cep telefonunun yokluğu nasıl giderilecek bakalım) tabancadan otomatik saldırı tüfeğine, molotof kokteyline kadar, çeşitli silah ve patlayıcı madde farelerimizin sol tıkına amade olacak. Takviyeler yalnızca silahla sınırlı da değil: Baskın yaptığımız mahalle ya da mekânlara takviye çete elemanlarını çağırabileceğiz, küçük bir ücret karşılığında elbette. Tabii rakip çeteler de takviye çağırabilecekler. Gizlilik, pek kimselere görünmeden rakip çetelerin fuhuş, uyuşturucu satışı, kara para aklama gibi kirli işlerini bozma görevlerinde sıkça başvuracağımız bir yöntem olacak, zira takviye kuvvetler çok çabuk etrafımızı sarabiliyorlar.



Oyunun aksiyona ve adam vurmaya çok fazla odaklandığı görünüyor şu ana dek izleme şansımız olan videolarda. Bu belki aklımızdaki Mafia deneyimiyle örtüşmeyebilir ama tabii oyuna elimizi sürmeden tam olarak nasıl bir his vereceğini bilemeyeceğiz. Olumlu düşünmekte fayda var şimdilik.

İki sayfadır merakınızı ve hevesinizi iyice körükleyip coşturduğumu düşünüyor, bir yandan da çok gaza gelmeden, temkinli şekilde beklemekte yarar var diyorum. Bu yıl, Ekim ayının ilk haftası çıkacak oyun için merak da heyecan da üst seviyelerde. Aman ertelemeler olmasın...



BİLGİSAYARLAR BU AKSİYONA NE KADAR HAZIR?

Çok platformlu ve nişan almanın önemli yer tuttuğu aksiyon oyunlarını pc'de oynamayı tercih ediyorum. Grafik kalitesini, animasyonlarını gördükten sonra akıllara doğal olarak o kutsal soru geliyor: Bilgisayar sistemim Mafia 3'ü çalıştırır mı? Resmi - kesin açıklama henüz yapılmadı gereksinimler konusunda, ancak game-debate.com sitesindeki tahminlere göre AMD FX 8320 işlemci(3.5 ghz), 8 GB RAM, Nvidia GTX 760 - 2GB ekran kartı ile orta - yüksek ayarlarda sorunsuz oynayabileceğim. HDD ise 2 TB gibi "genişçe", HDD'yi de belirttim çünkü 40-50 gb gibi bir yer gerekecek sabit disklerimizde. Siz de kendi sisteminizin uygun olup olmadığını görmek için game-debate.com'a gidip Mafia 3'ü aratabilir ve testi yapabilirsiniz.

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** Hangar 13 ○ **DAĞITIM:** 2K Games ○ **PLATFORM:** PC, PS4, XOne
○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 7 Ekim 2016



BU AY *Ne oldu?*

BİR YANDAN GAMESCOM HEYECANI YAŞANIRKEN, DİĞER TARAFTAN BÜYÜK BEKLENTİLERİN BOŞA ÇIKTIĞI BİR AYI GERİDE BIRAKTIK. POKEMON GO BEKLENDİĞİ GİBİ DÜŞÜŞE GEÇTİ, YERİNİYSE TUTULMAYAN VAATLERİYLE GÜNDEME GELEN NO MAN'S SKY MUHABBETLERİ ALDI. BÜYÜK YAPIMLARIN GELİŞİ YAKLAŞIRKEN SEVİNDİRİCİ GELİŞMELER VE ERTELEMELER DE DUYDUK. KISACASI TIPKI HAVA GİBİYDİ BU AY: BİR AÇIK, BİR KAPALI.

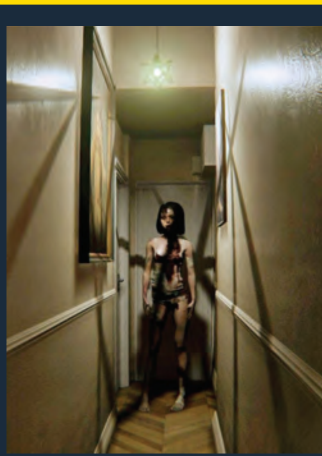
TARIK KAPLAN



1 **Civilization VI**'da "çok fazla" kadın lider olması bazı oyuncular tarafından hoş karşılanmıyor. Ama niye yani? Tarihte var olan bir liderin oyuna eklenmiş olması insanları neden rahatsız ediyor anlamak zor sevgili Oyungezerler. Siz böyle yapmayın olur mu? (Oyun gümbür gümbür bu arada!)

2 Pokemon GO'nun yapımcısı **Niantic** isteğe göre Pokestop eklemekten vazgeçti ama yerine yeni bir hizmet getirdi: **Şikayete göre Pokestop** kaldırmak. Bunun insanları çok daha mutlu eden bir haber olduğu kesin.





3 İptal haberi korku oyunlarına gönül bağı olan herkesi üzen **Allison Road** büyük ihtimalle geri dönüyor! Yapımcı **Christian Kesler** tek başına oyunu tamamlamak için kolları sıvadı. Yürü be Kesler!

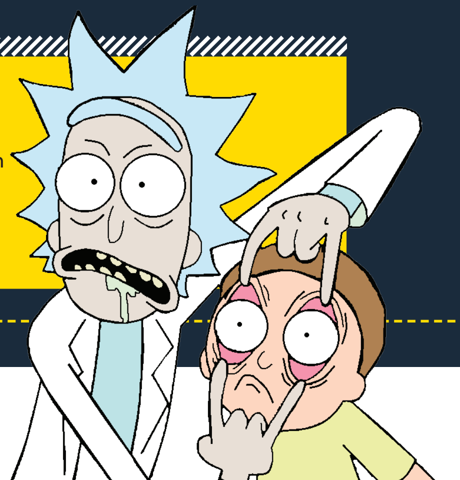
4 **PS4 Neo**'nun kendini **7 Eylül**'de göstereceği söyleniyor. O tarihten sonra okuyan okuyucularımız; söylentiler doğru muymuş?



5 **Playstation Now** artık **PC**'de kullanılabilecek. Aylık 20 dolar ücretli servise üye olmanız, 5 mbps'den hızlı bir internetinizin olması ve Dualshock'u PC'ye bağlamanız halinde tabii.

6 Nordic Games, **THQ Nordic** adını aldı ve efsane oyun firmasının adını yaşatmaya devam edecek. Taş gibi oyunlar bekliyoruz artık, **THQ** adı bunu gerektirir çünkü!

7 Çok sevilen **Rick and Morty** çizgi filminin yaratıcısı Justin Roiland, **VR stüdyosu** kurdu. Oyun piyasası böyle yaratıcı zihinler kazanıyor, ne güzel.





8 Yeni bir **Splinter Cell** oyununun yapım aşamasında olduğu dedikoduları dolaşıyor. Ubisoft üç yeşil ışığı yakana kadar emin değiliz ama Sam amcayı da özledik hani.



11 **Black Desert Online**'ın son yeniliği oyunu pay-to-win mantığına yaklaştırdı, insanlar oyun içinde protestoya başladı! Olay çok da pay-to-win sayılmaz aslında ama gene de insanların sesini oyun içerisinde duyurabilmesi çok hoş.

12 Eylül'de iki yeni **PS4** modeli tanıtılacak iddiası var ki bunlardan biri muhtemelen **Slim** olacak. Xbox One S'ten sonra Sony'nin boş durmasını beklemiyorduk zaten.

15 **Outlast 2** maalesef ertelendi. Yeni çıkış tarihiyse 2017'nin ilk yarısı içinde olacakmış. Korkacak bir şey yok yani (anladın?).

16 İran **Pokemon Go**'yu yasakladı, biz hiç şaşırmadık. Ayrıca oyun 1 ayda oyuncu sayısının **üçte birini** (15 milyon kişi) kaybetti. Moda olup düşmesi zaten bekleniyordu ama bu biraz hızlı oldu sanki?

17 **FF 15**'in çıkış tarihi 2 ay ileri; **29 Kasım**'a ertelendi. Ağlamıyorum, gözüme waterga yaptılar.

9 Blizzard hayranları, toplanın! İlk **Starcraft oyununun HD versiyonu** gelebilir dedikoduları dolaşıyor etrafta! Eğer söylentiler doğruysa Eylül'de resmi olarak duyabiliriz bunu. Parmaklar çarpı...

13 Sanal gerçekliği oyunculuk anlamında gerçekten aktif kılabilecek olan şey **AAA** bir oyun projesi olabilir. İşte tam bu amaçla bir stüdyo kuruldu: **First Contact Entertainment.** Söylemiş olalım da...



10 **Metal Gear Survive** duyuruldu. Aslında bunun haberini yapmayacaktık ama gülerken bir yandan da ağlıyor olduğumuzu fark ettik, size de bu ilginç deneyimi yaşatalım dedik. Oyun **zombili Metal Gear** oyunu arkadaşlar. Evet...

14 **Valve**'ın yeni sınırlamaları Counter Strike gibi VAC (Valve Anti Cheat) korumalı oyunları envanterde tutmayı yasaklıyor. Ayrıca oyunu hediye ettiğiniz kişi banlanırsa, bir daha o oyunu hiç kimseye hediye edemiyorsunuz. **Valve** hile konusunda işleri gerçekten sıkı tutuyor.



BAŞKA BİR UNCHARTED 4

Amy Hennig, Naughty Dog'dan ayrılmadan önce 8 ay boyunca Uncharted 4 üzerinde çalıştı ve ayrılığından sonra bu çalışmalar yerine farklı bir yol izlendi. Hennig ayrılmasaydı nasıl bir Uncharted 4 olurdu bilemeyiz ama bunun kalıntıları oyun için yayınlanan ilk videoda gizli. Kısacık videodan çıkartabildiğimize göre Nate'in kardeşi Sam oyunun kötü adamı olacaktı. Ortaya çıkan son haldeyse bambaşka bir Sam var. Belki böylesi seri için daha iyi oldu, belki de Uncharted 4'ün gerçek potansiyeli Amy'nin zihninde yatıyordu... Asla tam olarak bilemeyeceğiz.





Amy Hennig

Çöllerden yıldızlara uzanan bir macera

FURKAN KİRAZOĞLU

Her insanoğlunun zaman zaman zihnen içinde bulunduğu döngüden uzaklaşmaya, farklı diyarlara yelken açmaya ihtiyacı vardır. Kimi kitap okuyarak, film izleyerek; kimiyse fiziksel olarak kendini yollara atarak giderir bu ihtiyacını. Biz oyuncular içinse çözüm genelde elimizin altında duran, kalbimizdeki duyguları harekete geçiren sanal mucizelerde gizli. Yaşattığı adrenalin, verdiği keyif, hatta çıldırtan zorluğuyla bile bizleri alıp götüren bu mucizelerin bana en çok etki eden yöntemi anlattığı hikâyeler ve kendine özgü kişiliklere sahip karakterler oldu hep. Neyse ki Amy Hennig gibi güçlü bir kaleme sahip isimler sayesinde aradığımızı fazlasıyla bulabiliyoruz.

KEŞFEDİLMEMİŞ TOPRAKLARA YOLCULUK

1964 yılında hayata gözlerini açan Amy Hennig doğuştan sanatsal bir insan. Farklı bir işle uğraşırken birden "ben neden yazı yazma işini denemiyorum ki?" diyen ya da hayatı bir anda farklı bir yöne kayan kimselerden değil yani. Eğitim hayatını her zaman ilgi duyduğu filmlerle ve kitaplarla doğru orantılı olarak edebi yönde şekillendirmek istediğinden, İngiliz Edebiyatı okudu. Ardından kendini hemen iş dünyasına atmayıp okumaya devam etmek isteyen Hennig, San Francisco'da bir film okuluna girerek eğitimini sürdürmeyi arzuladı. Fakat bu yıllarda tüm kariyerini etkileyen, hiç beklemediği bir gelişme yaşandı kendi iç dünyasında. Hayır, biri durup dururken kendisine oyun yapımcılığı falan teklif etmedi tabii ki. Hepimizde olduğu gibi, okurken bir yandan cebine para girmesini isteyen genç kız, serbest olarak yapabileceği bir iş aradı ve 89 yılından itibaren, *ElectroCop* adındaki Atari oyunu üzerinde çalışmaya başlayarak aslında her zaman ait olduğu sektöre giriş yaptı.

Tasarımcı olarak görev aldığı *ElectroCop* için Hennig: "Sadece para kazanmak için çalışmak istemiştim. İşe koyulduğumdaysa çarklar dönmeye başladı ve kafamda bir ampul yandı: Oyunlar filmlerden daha ilgi çekiciydi." diyor.



Uncharted 2 hâlâ tüm zamanların en iyi oyunlarından biri, ne mutlu ona ve bize.

Bu aydınlanmadan sonra hayatını ne yönde götürmek istediğine karar vermiş ve okulu bırakıp temelli olarak oyun yapımına kolları sıvamış. Ancak Electronic Arts ile başlayan kariyerindeki ilk yıllar pek de planladığı gibi yaratıcılıkla dolu gitmemiş. Eh, herkes ilk işiyle ünlenemiyor.

Amy Hennig genç oyun geliştiricilerine tavsiye olarak: "Sıkı çalışmaya devam ederseniz insanlar sizdeki kıvılcımı görecektir. Bir kez şans yakaladınız mı kaderiniz sizin elinizde." diyor. Aslında bu hemen her sektör için geçerli bir felsefe. Çok çalışmak, fırsatları değerlendirmek ve zorluklardan yılmamak başarılı olmanın en önemli adımları... Hennig'in bahsettiği şans kendisine *Michael Jordan: Chaos in the Windy City* adlı oyunla geldi. Başta tasarımcı olarak görev aldığı yapımın baş tasarımcısı istifa edince onun yerini doldurma şansı Amy'nindi. Eline geçen fırsatı iyi değerlendirdi, oyun her yeri sallayacak bir

KARAKTERLERİN ODAĞINDA YÜRÜYEN, SÜRÜKLEYİCİ HİKÂYE YAZMA KONUSUNDA TAM BİR YETENEK ABİDESİ AMY.



LEGACY OF KAIN: SOULREAVER

Basketboldaki yeteneğini boş verin, Michael Jordan'ı ünlü yapan bu oyundur!



MICHAEL JORDAN: CHAOS IN THE WINDY CITY

yapım olmasa da ona gerekli basamağı atlatmıştı. Ama asıl ivmesi, EA'den ayrılıp Crystal Dynamics'e kapak atmasından sonra yükseldi. Yeni çatısı altındaki ilk işine *Blood Omen: Legacy of Kain*'in yapımına destek vererek başladı. Ardından *Legacy of Kain* serisini ellerinde bulan Hennig, *Legacy of Kain: Soul Reaver*'ın hem yazarlığını, hem yönetmenliğini, hem de yapımcılığını yaptı. 1999'da piyasaya sürülen oyun büyük övgü topladı.

GERÇEKÇİ KİŞİLER, ETKİLEYİCİ OLAYLAR

Amy Hennig yazarlık ve yönetmenlik yeteneğini ilk kez oyun dünyasına ciddi anlamda göstermişti. Karakterlerin odağında yürüyen, sürükleyici hikâye yazma konusundaki yeteneğini hem kendine hem de işverenlerine ispatladı. Gelen başarının ardından *Legacy of Kain* serisinin dümeni de onda kaldı. Seriye ait, hikâyesiyle övülen ama kontrolleriyle eleştirilen iki oyuna daha imza attıktan sonra kendisi için yeni maceralara yelken açma vakti gelmişti. Ve bu macera tahmin edebileceğiniz gibi günümüzün en iyi oyun stüdyolarından biri olarak kabul gören Naughty Dog'da yaşandı.

Yeni firmasında *Jak and Daxter* oyunlarında irili ufaklı yer alsa da asıl patlamasını *Uncharted* ile gerçekleştirdi. İlk üç *Uncharted* oyununun yönetmenliğini ve yazarlığını başka isimlerle birlikte yapan Hennig'in adı hâlâ daha altın harflerle oyun dünyasının başköşelerinden birine durur. Özellikle *Uncharted 2* şimdilerde bile tüm zamanların en iyi oyunlarından biri olarak gösteriliyor. Harika hikâye anlatımı, sempatik ana karakteri, başka oyunlarda kolay kolay göremeyeceğimiz derecede iyi yazılmış yan karakterleri, unutulmaz hazine avı macerası… Her şeyin ötesinde, en büyük kozu karakterlerinin diyalogları ve arkplan hikâyeleridir Uncharted serisinin. Bu da bahsettiğimiz müthiş zihnin, Amy Hennig'in işi.

İyi bir hikâyenin grafiksel güzellikten daha önemli olduğunu düşünüyor zaten kendisi. Ona göre grafiksel anlamdaki başarılar sadece gerçekçiliğe daha fazla yaklaşma isteğine bağlı ve yaratıcılığa verilmesi gereken enerjiden yiyor. "Gerçekliğe sürekli yaklaşıyoruz ama ona tam olarak ulaşma arzusu diğer önemli şeylerin önüne geçiyor" diyor. İyi bir hikâye anlatımının oyunlarda bu grafiksel ilerleme çabasından çok daha önemli olduğunu düşünüyor. Hoş, onu en çok ünlendiren seri olan Uncharted bunların ikisini de gayet iyi yapıyor. Gene de güzel görünen ama içi bomboş onca oyunla dolu bir piyasada, ona katılmamak elde mi?

Hennig, *Uncharted 4*'ün de yapımında yer alıyordu, fakat ortaya çok fazla iş çıkartamadan 2014 yılında stüdyodan ayrıldı. Şu sıralar Visceral Games için büyük hayranı olduğu Star Wars markasına ait yeni bir oyun üzerinde çalışıyor. Neler olur biter bilmiyoruz ama, yeni işlerini görmek için sabırsızlanıyoruz.



Amy Hennig'in üzerinde çalıştığı yeni bir Legacy of Kain mi?! Hayır, maalesef yok öyle bir şey....

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN

ZAMAN ÇİZELGESİ

1989 Amy Hennig serbest tasarımcı olarak ElectroCop üzerinde çalışmaya başlar. Bu işinden sonra oyun sektörüne yönelmek isteyerek okulunu bırakır.



1993 Bir EA çalışanı olarak geçirdiği kariyerindeki ilk büyük fırsat Michael Jordan: Chaos in the Windy City ile eline geçer. Oyunun baş tasarımcısı olarak kendini gösterme şansını yakalar.

1995 Hennig, EA'den ayrılarak Crystal Dynamics'e geçer. Legacy of Kain serisinin ilk oyunu Blood Omen'in yapımına destek verir.



1999 Amy Hennig'in ustalığını konuşturduğu ilk oyunu bu yıl görürüz. Yazarı, yönetmeni ve yapımcısı olduğu Legacy of Kain: Soul Reaver çıkış yapar.

2003 Büyük başarılarla dolu geçen Naughty Dog macerası başlar. İlk yıllarında Jak and Daxter serisine destek verir.



2007 Amy Hennig'in önderliğinde Uncharted serisinin ilk oyunu piyasa sürülür. Drake's Fortune oyun dünyasını sarsamasa da büyük beğeni toplar.

2009 Uncharted 2'nin çıkışıyla birlikte kariyerindeki en büyük başarıya imza atar. Among Thieves çıktığı yılki oyun ödüllerinin birçoğunu silip süpürür.

2014 Bir Star Wars projesinde çalışmak üzere Visceral Games'e geçer. Böylece EA'e geri dönmüştür.

Oyun çok erken bir aşamada olduğundan pek çok değişiklik geçireceğini varsayabiliriz.







SYNC: PARTY HARD



Kim demiş mobil oyunlar hep aynı diye!

TARIK KAPLAN

Mobil oyunlar hep aynı diyen benim arkadaşlar. Isınamıyorum çünkü, ki Final Fantasy'nin bile iki adet bedava oyunu çıkmışken elimi sürmemem de bundan kaynaklıydı. Alıştığımdan çok daha küçük bir ekranda, sürekli parmağımı ekran üzerinde gezdirip hiçbir şey hissetmeden bir şeyleri değiştiriyor olmak bana bir türlü oyun hissi vermiyor, hatta belki de siz de böyle düşünüyorsunuz? Mobil oyunların dergimizde de çok yer bulmadığını biliyorsunuz hem. Ama durun, bu ay bir istisnamız var.

Sync: Party Hard adındaki oyun, koca bir paragrafta kendimi papağan gibi tekrarladığım üzere mobil cihazlara, spesifik olursak android platformuna gelecek olan bir Türk yapımı. Onu özel yapan şey ne peki? Ya da doğru soruyu soralım, onu özel yapan şeyler ne?

Haydi bana şu hikâyenin eğlenceli olmadığını söyleyin: Zeus, oğlu Herkül'e "biz annenle birlikte tatile gidiyoruz" der, onlar yokken yaramazlık yapmasın diye uyarır. Herkül'ünse başka fikirleri vardır; ebeveynleri uzaklaştığı anda tanıdığı ne kadar garip gurup Olymposlu, yarı tanrı, mitolojik yaratık varsa doldurur eve ve gerçekten tanrılara yakışır bir parti verir. Yalnız bir sorun çıkar; parti hâla sürerken Zeus arar, biraz erken döneceklerini söyler. Herkül de "evi nasıl toplayacağım?" diye şöyle bir etrafa bakınır ve sadece evi değil, bayağı bütün evreni darmadağın etmiş olduklarını görür. Zeus'un öfkesiyle yüzleşmek gibi bir seçenek asla olmadığından, Herkül'ün tek şansı evreni toplamaktır... Hikâye bu. Ve siz şuradaki hayal gücünden etkilenmediğinizi söylemeyeceksiniz değil mi?

MAYMUN OLMANIN EĞLENCESİ

Oynanış kısmı da hikâyesiyle aynı özgünlükte işin güzel tarafı. Evdeki eşyaları eski haline getirmek zorlu bir süreç Sync'te ve bunu mobil oyunlarda alıştığınız üzere ekranı dürterek yapmıyorsunuz. Telefonu iki elinizle sıkıca kavrıyor, ekranda çıkan parçalanmış objeleri olmaları gereken hale getirene kadar gerek yukarı kaldırıyor, gerek kendi etrafında çeviriyor, gerek ayağa kalkıp şöyle bir arkanıza dönüyorsunuz. Bayağı maymun ediyor oyun sizi oynarken ama hırs da yaptırıyor. Telefonu yüzünde kararlı bir ifadeyle kendi etrafında 15 kere döndürürken buluyorsunuz kendinizi.

Bu özgün ve eğlenceli oyun halihazırda epey erken bir safhada. Görsellerin tamamen yenilendiği, oynayış mekaniği sabit kalsa da etrafında geliştirmelerin yapıldığı bir dönemde olduğundan değişikliklere uğrayacaktır *Sync: Party Hard*. Yapımcıları *Siis Games* iki dünya tatlısı insandan oluşan ufacık bir ekip. **Alper Özgün Yeşil** ve **A. Utku Sipahioğlu** tıpkı böyle bir fikrin sahiplerinden bekleyeceğiniz üzere renkli ve yaratıcı, işlerini aç kalmak pahasına ciddiye alan insanlar. İşin güzel yanı bu çalışkanlığın ve yaptıkları işe olan sevgilerinin Türk oyun piyasasında yayılan bir moda oluşu ve Alper'le Utku bu konuda örnek alınası yapımcılar. Sevdiği işi yapmak uğruna iki gün boyunca sadece mayonez yiyerek hayatta kalmak her yiğidin harcı değil sonuçta. Şaka yapmıyorum.

Sync: Party Hard onların ikinci oyunu ve şimdilik kesin bir çıkış tarihi bulunmuyor. Buna karşın Ankara'da gerçekleşen E-Gameshow'da gösterildiğinden beri öyle güzel bir potansiyel vaat ediyor ki atlayıp geçmek istemedik. *Siis Games*'in önceki oyunları *Fingaah!* gibi bunu da başarıyla tamamlayıp kendilerini geliştireceğini ve sevgiyle yaptıkları işe devam edeceklerini umuyoruz. Bu söz tüm Türk oyun geliştiricileri için de geçerli ayrıca. Bunu da artık mobil oyunları küçük görmeyen biri olarak söylüyorum.


SEVDİĞİ OYUN İÇİN
KUYRUKTA BEKLEYENLER
OYUNA BAŞLIYORUZ
Excalibur, oyunculara özel olarak Casper tarafından yaratıldı.
O senin için her an, her yerde ve her oyunda yüksek performans,
sıra dışı grafikler ve muhteşem ses kalitesi sunuyor.
EXCALIBUR
EXCALIBUR
NVIDIA GEFORCE GTX
www.casperexcalibur.com.tr
Casper

Bazı hayvanlar ısırmaz, ama yine de acıtır.



○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM:** JAPAN Studio ○ **DAĞITIM:** SCEA ○ **PLATFORM:** PS4 ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 28 Ekim 2016

THE LAST GUARDIAN

Öyle bir son ki, gelemedi bir türlü

Hakkında çok yazılıp çizilen, merakla beklenen ama bir türlü gelmeyen oyunlardan The Last Guardian. Tee E3 2009'da açıklanan oyun bundan iki yıl öncesinde yapılmaya başlanmıştı aslında. Yani neredeyse 10 yıllık bir geliştirme sürecini geride bırakmak üzere. Defalarca ertelenmesine, yapılıp yapılmayacağı bile soru işareti haline gelmesine karşın hala da heyecanla bekleniyor hani. Neyse ki elimizde resmi bir çıkış tarihi var artık; 28 Ekim (Avrupa için) Peki 10 yıldır yapımına devam edilen, 8 yıldır hayranlarında tırnak bıraktırmayan bir oyunu böylesine çekici yapan şey nedir?

Shadow of Colossus'u yapan kişi yapıyor oyunu, budur. Daha önce hiç tecrübe etmediğimiz bir şeyi bize sunmayı başaran insanların ellerinden yeni bir proje geldiğini görünce heyecanlanıyoruz işte ister istemez, ne yapalım. Kojima'nın bağımsızlığını kazanıp kendi stüdyosunu kurmasına bu kadar sevinmemizin sebebi de aynı değil mi? **Fumito Ueda**, yani çok sevilen, övülen, her yanıyla farklı deneyimler sunan *Ico* ve *Shadow of Colossus*'un yapımcı yönetmeni var projenin başında. Eski oyunlarından aşina olduğumuz devasa yaratıkların yanında, kendinizi küçük hissettiren yapısıyla duygusal bir yolculuk vaat edecek *TLG*.

Fragmanlarıyla bile verdiği çok keskin bir hissi var bu oyunun, ki bana göre bu duygu hayvan sevgisidir. Gördüğünüz yarı kuş, yarı memeli gibi duran o koca yaratığın adı Trico. Aslında istismar edilmiş büyük boyutlu bir hayvan o. Evet, boyutundan dolayı korkutucu bir yanı var ama hareketleri, sesleri, kararsızlıklarıyla gerçek bir canlıyı öylesine andırıyor ki, onunla nasıl bir bağ kuracağınızı hemen hissediyorsunuz. Hikâye de bunu destekleyecek nitelikte zaten; belirsiz bir nedenle kaçırılan genç çocuk (başkarakterimiz) kale gibi bir zindana kapatılmış durumda. Trico'ya denk gelir çocuk; hayvanın üzerine saplanmış oklar, mızraklar vardır ve onun güvenini kazanmamız gerekir. Daha sonra ikili birlikte çalışarak kaleden kaçmaya çalışır. Bu sırada arka plandaysa kim bilir ne gizemler dönmektedir.

Oyunun mekanikleri de bu garip ikilinin ilişkisini şekillendirecek şeyler, ki bu belki de oyunun ne kadar etkileyici olacağını belirleyen en önemli faktör olacak. Trico'yu hareket ettirmek için koş, zıpla gibi basit komutlar vermeden önce onun güvenini kazanmamız gerek mesela. Kendisini kurtardığımız için aramızda bir bağ oluşacağı kesin ama bunu hangi aşamaya kadar götürebileceğiz? Yayınlanan videolarda Trico'nun verilen komutlara uymadan önce ne kadar tereddüt ettiğini gördük: Tıpkı sahibiyle arasındaki güveni tam sağlayamamış bir evcil hayvan gibiydi... İşte bu güven sağlama çabası, birlikte gardiyanlardan kaçarken karşılaşacakları durumlar ve hikâyenin bizi sürükleyeceği noktalarda, koca hayvanla çocuğun arasındaki bağın yavaş yavaş oluştuğunu deneyimleyeceğiz. Etkileyici bir yolculuk olacağı kesin.

Hayvanlara karşı ufacık da olsa bir sevgi besleyen herkesin şöyle ya da böyle etkileneceğini sanıyorum bu oyundan. "Gelsin artık!" diye bu kadar heyecanla beklememizin en büyük sebebi de, o duyguları bize hatırlatacak bir şeyin eksikliği belki de. -**Tarık**

TÜR: Aksiyon / RYO **YAPIM:** Team Ninja **DAĞITIM:** Koei Tecmo
PLATFORM: PS4 **ÇIKIŞ TARİHİ:** Güz 2016



NIOH



Oyuncu mazoşizmi denen bir şey var bana kalırsa. Bir oyunun bizi şaşırtmasını, ıslak sopayla ağzımızı burnumuzu kırmasını istiyoruz bazen. Neden diye sormayın, *Dark Souls*'un bu kadar çok sevilme nedeni de bir noktada bu ilginç zevkimizde yatıyor mesela. *Flappy Bird* gibi basit bir şey bile insanlara kafayı yedirterek fenomen oldu, dahası var mı?

Var. Nioh, dahası olmayı kafasına fena koymuş. Demosunu oynadıysanız bilirsiniz, *Dark Souls*'u bile *CoD* kolaylığında gösteriyor oyun. Pek çok açıdan ona benzerlik gösterse de savaş sistemi daha akıcı, hikâyesiyle daha japon, karakteriyle daha Witcher görünümlü *Nioh*, şöyle sağlam bir dayak yemek istediğiniz zaman açıp oynayacağınız türden bir oyun olacak. Hani olur da dayağı yiyen değil atan taraf olabilirsek alacağımız keyfin haddi hesabı olmayacak ama. Zorlu bir rakibi yenmenin hazzı pek az şeyde var.

İllallah dedirtme simülasyonumuz ilginç de bir hikâyeye ev sahipliği yapacak. Demoda William isimli, büyük ihtimalle Avrupalı başkarakterimiz bir sahilde uyanıyor ve samuray kılıcını alıp önüne çıkan haydutları, yerdeki lekelerden doğan iblisleri doğraya(maya)rak ilerliyordu. Sürüsüne bereket silah çeşidi bulunan oyunda her silahın 3 farklı modu var. Bu modlar klasik hızlı ama hafif, ağır ama yavaş ve dengeli olarak ayrılıyor. Doğrusu çok havalı görünmekle birlikte oynayış hisleri de epey farklı ama biraz da dengesizler şimdilik. Düzenlenirse bu mekanik bile oyunu zevkli kılmaya yetebilir.

Demonun dışında pek bir şey bilmiyoruz oyunla ilgili, epey uzun zamandır yapılmaya çalışıldığı dışında tabii. Ama gelsin de bir boyumuzun ölçüsünü alalım diye merakla da bekliyoruz. PS4 sahibiyseniz demosu 9 Eylül'e dek açık olacak, mutlaka göz atınız. Ağzımıza çalınan bir parmak bal epey acıydı, ama damakta bıraktığı bir tat da var hani. O tat geçmeden kavanoza uzanabiliriz umarım. **-Tarık**







TÜR: Hack'n Slash **YAPIM:** Nordic Games **DAĞITIM:** THQ Nordic **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Wii U **ÇIKIŞ TARİHİ:** 25 Ekim 2016

DARKSIDERS: WARMASTERED EDITION

Ben uyurken neler olmuş orada ya? Siz hayırdır Cennet'le Cehennem, birbirinize girmeler falan? Bir ayrılın bakayım melekler, şöyle bir kenara geçin siz de şeytan efendiler! Ne demek benim uyanma vaktim değil? Gençler, ben bugüne bugün çağrıya cevap vermiş bir Mahşer Atlısı'yım. Benim vaktim değilse siz niye birbirinize girdiniz o zaman? Darksiders 1, malumunuz, Mahşerin Dört Atlısı'ndan ilki olan Savaş(War) ile atıldığımız bir maceraydı. Melek-şeytan demeden hepsini kesip biçiyor, kavgaya müdahale ediyorduk. 2. oyunda onu atlıların lideri ve en büyük kardeş olan Ölüm(Death) izleyecekti. Ancak öncesinde Savaş ile meleklerle şeytanların birbirine girdiği yeryüzünde olaya "bi' dur Allah'ını seversen, zaten ortalık karışık!" dememiz gerekiyordu. Gelin görün ki herkes de uyanan tek kardeş olduğumuzu söylüyor ve kıyamet daha gelmedi diyordu. Darksiders'ın gerek ilk gerekse ikinci oyununda ciddi optimizasyon sorunları vardı malum. Hem biliyorsunuz, THQ'nun batmasıyla birlikte serinin devamı da rafa kalkmış, sonra tekrar dedikodular çıkmıştı. Ama şimdi, ikinci oyunun *Deathinitive Edition*'ından 1 yıl sonra, War da abisinin gerisinde kalmıyor ve *Warmastered Edition*'ına kavuşuyor. Görsel açıdan iyice güzelleşecek oyun, geliştirilmiş bir render, konsollar için 1080p ve Wii U hariç tüm platformlara 60 fps sözü de veriyor. Son olarak, PC versiyonu için 4K desteği ve ek video ayarları da gündemde. O zaman bir maniniz yoksa bu Ekim ayında Savaş kapınıza gelecek. **-Hazal**

Oyungezer

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

YILLIK ABONELİKTE DİJİTAL DERGİNİZ BEDAVA!



Daha fazla bilgi için:

groups/oyungezer youtube.com/oyungezer twitter.com/oyungezer facebook.com/oyungezer oyungezer.com.tr

KAPINIZA GELMEMİZİ İSTİYORSANIZ...

- dukkan.oyungezer.com.tr adresine girin.
- Aylık ya da yıllık abonelik seçeneklerinden istediğinize tıklayın.
- Form bilgilerini eksiksiz doldurun.
- Abonelik işleminiz tamamlandı, hayırlı olsun!



Yıllık abonelik Pay By Me ya da banka havalesi ile ödenebilir. Aylık abonelik ise cep telefonu üzerinden aylık olarak ücretlendirilecektir.



YILLIK ABONELİK

~~144 TL~~

96 TL

Available on the App Store

Google play

setimedia

dukkan.oyungezer.com.tr


OGZVR
setimedia
Oyungezer
ogzvr.com



GAMESCOM 2016

KAÇ YILLIK DERGİYİZ, BÖYLE GAMESCOM GEÇİRMEDİK... OYUNLAR AÇISINDAN ÇOK ETKİLEYİCİ BİR YIL DEĞİLDİ ASLINDA AMA BİZİM EKİBİN İSTASYONDA SABAHLAMAKTAN KÖLN VALİSİYLE AKŞAM YEMEĞİNE KADAR SEFALETLE ZİRVE ARASINDA DALGALANAN HİKÂYELERİ SEBEBİYLE DERS GİBİ BİR BEŞ GÜN GEÇİRDİK. O NEDENLE DE OKUL DEFTERİNE İŞLER GİBİ YAZDIK İZLENİMLERİMİZİ DE. GAMESCOM'DA OLAN GAMESCOM'DA KALIR DERLER AMA HÂLÂ ANLATACAKLARIMIZ VAR. 30 SAYFA KADAR... HAZIRSANIZ BAŞLAYALIM.

DERS: Biyoloji
KONU: Doğalgaz Kaynakları

win ps4 one

TÜR: RYO · YAPIM: Ubisoft San Francisco · DAĞITIM: Ubisoft · ÇIKIŞ TARİHİ: 6 Aralık 2016

SOUTH PARK
The Fractured But Whole

Bugün bu satırlarda *South Park*'tan değil, aslında burnuma dayadıkları ve benim neden bunu kabul ettiğimi bilmediğim Nosulus'tan bahsetmem gerekirdi ya... Neyse... Sonuçta bahsedecek ne var ki? Ubisoft'tan Manab'ın gelip tatlı gülümsemesiyle bu adama iki kat koku verin demesinden mi bahsedeyim, yoksa burnuma cihazı takan Ubi yetkilisinin sevimli sevimli "hazır mısın?" demesinden mi? Tabii yanda bayılan kızı da anlatmam gerekir ki, işleri çok uzatır. Nosulus'tan ve onun oyundaki her osurukta burnunuza osuruk kokusu veren bir sanal gerçeklik cihazı olduğundan bahsetmeyeceğim burada. Öyle böyle bir osuruk kokusu da değil yani. Gerçekte olsa cinayet sebebi olan bir kokudan bahsediyorum. Ama bunun yeri burası değil, çünkü elimizde bu sanal gerçeklikten çok daha iyi, çok daha eğlenceli bir oyun var: *South Park*'ın söyleyecekleri var.



Başlıycam böyle işe!! Öteki mahallenin okulundan tipler çantamı alıp suya attılar, üstüne bi de gülüp dalga geçtiler! Görecek onlar ama, bizim sınıfta telekinezili, çok hızlı koşmalı, demirden kıyafetli süper elemanlar var! Hepsini toplayıp gidiyorum yarın! Kim lan onlar!?! Güneypark çocuğuyuz lan biz!!!

Yeni South Park ile birlikte önceki oyunun Orta Çağ teması yerini Süper Kahraman'a bırakmış ki bu zamanda verilebilecek en doğru karar olmuş. Ortalık süper kahramanlarla ilgili film ve dizi göndermelerinden geçilmiyor (hele Netflix'in bayağı bir çekeceği var gibi) "İlk kimin Origin filmi çekilmeli", "benim neden Origin filmim yok da sadece dizim var" kavgalarının yapıldığı bir ortamdan bahsediyorum. Geyiğin haddi hesabı yok. Ama elimizde bir dizi yok, bir oyun var. Yani güldürebilmek, tek çözüm değil.

İlk *South Park* her ne kadar beklentilerin çok üstünde çıksa da oynanış sistemindeki tekdüzelik bir süre sonra oyunu tekrara bindiriyordu. Yapımcı ekibin de yeni oyunda asıl çalıştığı nokta bu olmuş. Sıra tabanlı savaş sistemini geliştirmişler. Durduğunuz noktadan vuruş alanınızın etkisine kadar her şeyi hesaba katmanız gerekiyor. Sizden yumruk yiyen düşman durduğu konum yüzünden ekip arkadaşınızın üzerine düşerek canını götürebiliyor. Tabii yeni yapımın elindeki tek koz bu değil, mevcut yeteneklerin çeşitlerini oldukça arttırmışlar. Zaten iyi olan senaryonun yanına tüm oyun boyunca oynanış çeşitliliğini de yedirebilirlerse öncekinden çok daha sağlam bir oyunla karşı karşıyayız demektir. **-Enis**

win ps4 one

TÜR: FPS · YAPIM: Respawn · DAĞITIM: Electronic Arts · ÇIKIŞ TARİHİ: 28 Ekim 2016

TITANFALL 2

Mevcut nesil konsolları düşünürsek, çıkan yeni markalar arasından favorimin *Titanfall* olduğunu söyleyebilirim. Hızlı oynanışı, Titan ve Pilot arasındaki dengeli yapısı ve hemen hemen hiç bitmeyen temposuyla muhteşemdi ancak satışlar konusunda beklenilen rakamları yakalayamamıştı. Bunda pazarlama aşamasında oyunun doğru tanıtılmamasının da, DLC içerikleriyle ilk aylarında oyuncu topluluğunun bölünmesinin de fazlasıyla etkisi vardı. İnanın bana elinizde milyonlar satan *Call of Duty* gibi bir markanız yoksa oyuncu topluluğunu indirilebilir paralı içeriklerle bölmek istemezseniz. Arkanızda *Call of Duty*'nin yapımcıları olsa bile.

Titanfall 2 bu yüzden önemli bir oyun. Serinin ilk yapımı oynanış olarak başarılı olduğunu kanıtlamıştı. Bu noktada geriye sadece oyunu daha güncel içeriklerle yeniden pazarlamak kalıyor ki bu da yapılmayacak bir şey sayılmaz. Gamescom'a ek olarak ağustos ayı boyunca iki açık betanın yayınlanması, bizlere oyunu sadece fuarda değil evlerimizde de deneme imkânı verdi. Çıkan ilk beta oyuncuların fazlasıyla tepkisini çekti. İlk oyunda zamana bağlı olarak çağırılan Titanlar artık killstreak'lere bağlanmış, üstüne üstlük normalde yağ gibi akan pilot hareketleri nedense fazlasıyla yavaşlatılmıştı. İkinci beta bu tepkilere göre yeniden düzenlendi ama hâlâ eksikleri olduğunu söylemek yalan olmaz.



DERS: Demokrasi ve İnsan Hakları
KONU: Titanların ezdiği insanların haklarını savunması

İlk olarak betada denenen harita ne yazık ki fazla açık. Eskiden Titanlar korkulan ölüm makineleri olsa da, binadan binaya atlayan, her yerden gelebilecek pilotlarla ve roketlerle uğraşmaları gerekirdi. Şu ansa kaçacak yeri olmayan pilotları sinek gibi ezip geçiyorlar. Ağırlaşan oyuna gelen artılardan biriyse, pilotların kendilerini sağa, sola ve hatta diğer pilotlara çekmelerini sağlayan tutma kancası olmuş. Bu sayede hareket kabiliyetleri bir nebze artmış olsa da, alanların sadeliği işi biraz bozmuş.

Titanfall 2 bu haliyle çıkarsa ilkinin gölgesinde kalabilir. Zaten son derece iyi işleyen ve beğeni kazanan bir sistemi tümden değiştirmek yerine oyuna daha mantıklı eklemeler yapılması Respawn Entertainment ekibinin yararına olurmuş. Çıkışına kısa bir süre kala, yapımcıların oyunu tekrardan ayağa kaldıramayacaklarını hep beraber göreceğiz. **-Ali**





ps4 one

○ **TÜR:** Dövüş ○ **YAPIM:** NetherRealms ○ **DAĞITIM:** Warner Bros ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017

INJUSTICE 2

E3 2016'yı boş geçmeyen *Injustice 2*, Gamescom'da da kendine yer bulmayı başardı, hatta aylar geçtikçe hem basının hem de hayranların oyuna ilgisi artıyor (oyun bir hayli INJ'e benzese de). Elbette bunda oyunun *Mortal Kombat*'ın yapımcılarından gelişinin payı büyük ama dışarda dövüş oyunlarıyla ilgisi olmasa da DC'yle ilgili herhangi bir şeye ilgi duyan büyük bir kitle de var. *INJ2* işte biraz dövüş oyunu severlere ama daha çok DC hayranlarına hitap ediyor ve bunu pazarlama aşamasında şimdiden iyi yapıyor.

Gamescom'da iki yeni karakter daha duyuruldu: **Blue Beetle** ve **Harley Quinn** (ardından Deadshot da kadroya eklendi). Tabii ki Harley ve Deadshot'ın kadroya girmesine şaşırmadık ama Blue Beetle nasıl kendisine yer buldu dersek, Ed Boon DC severlere şunu müjdeliyor; *INJ2*'nin kadrosu oldukça zengin olacak ve bunun anlamı oyunda sadece en popüler karakterler yer almayacak. Blue Beetle gibi daha geri planda duran harika karakterler de hikâyede bulunacak. Boon'un dediğine göre bu konuda *INJ* hayranlarını çok daha fazla süpriz bekliyor.

Daha önce sizlere oyunda dövüştükçe üzerimizi donatacak eşyalar kazandığımızı yazmıştım. Gamescom'da da bu sistemi daha detaylı gördük. Gerçekten de yaptığınız her dövüş sonrası oyun size rastgele bazı eşyalar veriyor. Bu eşyaların ufak yüzdelik dilimlerde size bir katkısı oluyor. Bazı eşyalardan çok fazla çıkarkan bazen de çok nadir olanları düşürebiliyorsunuz. Burada bir "loot" hissiyatı yaratılmış ve oyuncuya "genç, sürekli oyna, belki nadir bir şeyler düşer bak" mantığı fısıldanmış. Tam şeytan işi! Her karaktere yüzlerce farklı eşya tasarlanmış ve her biri görünüşü de bir hayli değiştirmekte, hava atmaya bire bir! *Tekken* oynayanlar dövüşlerde kozmetiğin ne kadar tercih edilen bir şey olduğunu bilir. *INJ2* sanırım ki *Tekken*'in de ötesine geçecek. NetherRealms'ın *MKX* ile "oyuncuyu sürekli oyunda tutma" alışkanlığı kazandığını görmüştük. Günlük görevler vs. sayesinde oyuncu oyunu iyi oynamasa da her gün oyuna girmesi için bir nedeni vardı. Hatta bu sistem *MKX*'in mobil oyununda da var ve mobil tarafta *MKX* inanılmaz iyi işler başarıyor. Benzer bir hissiyatı *INJ2*'de de göreceğiz anlaşılan. *INJ2*'nin mobil versiyonu hakkında henüz bir bilgi verilmese de Ed Boon konuya sıcak baktıklarını söyledi. Şu anda sıcak bakılmayan tek taraf sanırım PC tarafı. Belki zamanla oyun PC'de gelebilir, kim bilir (*MKXL* daha yeni PC'ye geliyor mesela).

Oynanış bakımından aslında çok fazla söylenecek bir şey yok. İlk oyunu oynayanlar kendisini evinde hissedecek. Elbette nüans farklılıkları hissediliyor ama bu, oyunu sıfırdan öğreneceksiniz demek değil. Dört bar toplayan yine özel yapabilecek veya barları özel hareketlerle birleştirip gelişmiş özel hareket kullanabilecek. Her karakterin bir adet Skill'i var ve barı dolan yapabiliyor (örneğin Harley Quinn'in iki tane karabaşı var, ikisinin de yeniden dolma güçleri var, yani aynı anda 2 köpeği salmak zorunda değilsiniz). Bu Skill'ler eğer doğru anı keşfederseniz komboları birleştirebiliyor veya kombo sonlarına eklenebiliyor. Arena değiştiren son vuruşlar aynen oyunda. Yine uzun animasyonlar eşliğinde yuvarlanıyor ve dövüş sırasında farklı arenalara geçiyorsunuz. Arenanın farklı yerlerinde rakibe hasar verebileceğiniz veya sizin konumunuzu değiştiren, etkileşime gireceğiniz noktalar da var. Bunun yanında yazı-tura mantığının işlediği Clash sistemi de mevcut. "Rakibe hasar mı vermek istiyorsunuz, yoksa enerji almak mı?" şeklinde bir yazı-tura attığınız sistemi ben bir dövüş oyununda doğru bulmasam da *INJ* sahipleri sevmişti. Yapımcıların unutmaması gereken şeyse oyuncular sevse de bazı öğeler e-spor tarafını yıpratabiliyor, bu da oyunun ömründen çalıyor. Nitekim ilk oyun (çok iyi satsa da) anca iki sene ekranlarda gözükmüştü. Bu hataya umarım düşmezler. Benden bu kadar merkez, tamam. **-Volkan**

Kendini Savunma Sanatı

- İlk amacın dayak atmak değil, dayak yememek olmalı.
- Dayak yesen de sorun etme, ondan bir ders çıkar.
- Genelde sabırlı olan ve refleksleri iyi olan kazanır, bunlara yoğunlaşmanda fayda var.
- Rakibi küçümseme, saygılı ol. "Come-back is real" diyenler doğru der.
- Bol bol pratik yap, deneysel takıl. Kas hafızana yüklen. Bazen düşünmeye vaktin olmayacak, bırak gerisini reflekslerin yapsın.





Wildlands'in "Karakterinizi çok da güzel ciciler-le giydirebiliyorsunuz" diye özetlenebilecek bir videosuyla yetindik Gamescom'da. İyiydi hoştu da bu kadarcıkla kalması üzdü.



DERS: Resim
KONU: Koyduğun yerde durmayan tasarımlar

win ps4 one

TÜR: FPS **YAPIM:** Arkane Studios **DAĞITIM:** Bethesda
ÇIKIŞ TARİHİ: 11 Kasım 2016

DISHONORED 2

İnternette gördüğünüz oynanış videosunun biraz daha uzununu ve biraz daha spoiler'lısını gösterdiler Gamescom'da.

Videomuzun başrolünde Emily var. Genelde gizliliğe dayalı yeteneklerini görmüştük daha önce ama bu kez abla yardırıyor, kelimenin tam anlamıyla hem de. Gölge modunda gizlice ilerleyip düşmanların kolunu bacağını kesmece, tek hamleyle üç düşmanın kafasını uçurmaca, 2'ye 1 dalmak yerine klon yaratıp 2'ye 2 dalmaca... Oyun karşıdan tertemiz görünüyor belki ama vahşi tarafı da son derece çekici gerçekten. Ama *Dishonored 2*'nin asıl vurucu tarafı mekânları bana kalırsa. Stilize bir şekilde oluşan koridorlar, bir anda değişen odalar, dönen çarklar... Yapımcı ekibin hem estetik, hem de yaratıcılık olarak muhteşem bir iş çıkardığı oyun daha çıkmadan belli. Hissediyorum, ilk oyunun da üstüne çıkacak *Dishonored 2*. **-Ömer**

DERS: Fizik
KONU: Havanın sürtünme kuvveti ve ateşli silahlara etkisi

win ps4 one

TÜR: FPS **YAPIM:** CI Games **DAĞITIM:** CI Games **ÇIKIŞ TARİHİ:** 27 Ocak 2017

SNIPER
Ghost Warrior 3



Sniper: Ghost Warrior serisi, ne yalan söyleyeyim hiçbir zaman tam anlamıyla radarıma girmeyi başaramadı. Bu, oyunun kalitesinden ziyade biraz da ne zaman bir *Sniper* oyunu çıksa ortada oynayacak daha iyi bir yapım olmasıyla alakalıydı. Gamescom'daki sunum ve görsellerden sonraysa *Sniper: Ghost Warrior 3*'ün pek çok kişinin radarına gireceğini söyleyebilirim.

Bu, CI Games'in yaptığı ilk gerçek AAA bütçeli oyun olacak. Yani şimdiye kadar bütçe dostu oyunlar yapan firma, artık yeterince kendine güvenmiş olsa gerek ki böyle bir işe girişmiş.



Büyük demişken; *Sniper: Ghost Warrior 3* artık tam anlamıyla bir açık dünya oyunu olmuş. Oyun John adında (ne kadar orijinal değil mi?) Amerikalı bir keskin nişancının etrafında geçiyor ve kendisi Gürcistan'da tek kişilik görevleri yerine getiriyor olacak. Oyunun kafa olarak *Far Cry*'dansa biraz daha *The Phantom Pain* modunda olduğunu söyleyebilirim. Hali hazırda açık bir dünya ve düşman üsleri var. Bütün bunları anlamlı kılansa, seçebileceğiniz görevler ve dünyanın buna göre şekil alıyor oluşu.

Ana karakter son dönemde moda olan parkur becerilerine ve sayısız teknolojik cihaza sahip. Lazer tuzakları, drone'lar ve sayısız ekipmana rağmen her şey yine sizin nişancılık becerilerinize bakıyor olacak. Sayıca az olduğunuz, yakın çatışmaların çoğu zaman ölüm anlamına geldiği oyunda tüfeğinizin dürbününden, rüzgâr şartlarına ve düşmanlarınızın hareketlerine kadar sayısız elementi hesap ederek angajmanlara girmeniz gerekecek.

Gördüğüm kadarıyla *Ghost Warrior 3* yapımcı ekibin yüzünü karartmayacak gibi duruyor. Oyun muhteşem görünüyor ve izlediğimiz aksiyon sahneleri gerçek anlamda heyecan vericiydi. Cry Engine'i en iyi kullanan oyunlardan biri olacak gibi duran *Ghost Warrior 3*'ün oyun kıtlığının yaşanacağı Ocak aylarında ilaç gibi gelmesini umuyorum. -Ali





DERS: Mantık

KONU: Üç alakasız ülkeden insanlar o zamanlar nasıl bir araya gelmiş, beyin fırtınası yapılacak.

Ders değil, iki buçuk saatlik blok dersten sonra gelen büyük teneffüs gibi bir oyun For Honor. Saatlerce oturmaktan kaynamış çocukların manyak gibi enerji deşarjı. Çok eğlenceli, çok vahşi.

win ps4 one

○ **TÜR:** FPS ○ **YAPIM:** Ubisoft Montreal ○ **DAĞITIM:** Ubisoft ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 14 Şubat 2017

FOR HONOR

Enis: *Gamescom'un açık ara en eğlenceli oyunuydu benim için For Honor. Hem single hem de multi olarak deneme şansı bulduğum oyunla ilgili merak ettiğim gerçekleri de öğrenmiş oldum. Onlardan bir tanesini hemen paylaşayım: Bu oyun multi için yapılmış.*

Tek kişilik hikâye modu temelde botlara karşı maç yapıyormuşsunuz havasında geçiyor. Olayı şekillendiren tarafsa bir anlatıcının yaşadığınız olayın hikâyesini anlatması ve sizi gizemin ortasına bırakması. Ama dediğim gibi bu olay For Honor'ın tek kişilik hikâye modunu ne kadar götürür, orası tartışılır. Ya da tartışılmaz bile, çünkü bu oyunu hikâye modundan ziyade multiplayer modu için bekleyen çok fazla oyuncu var. Ve beklesinler! Çünkü çok eğlenceli!

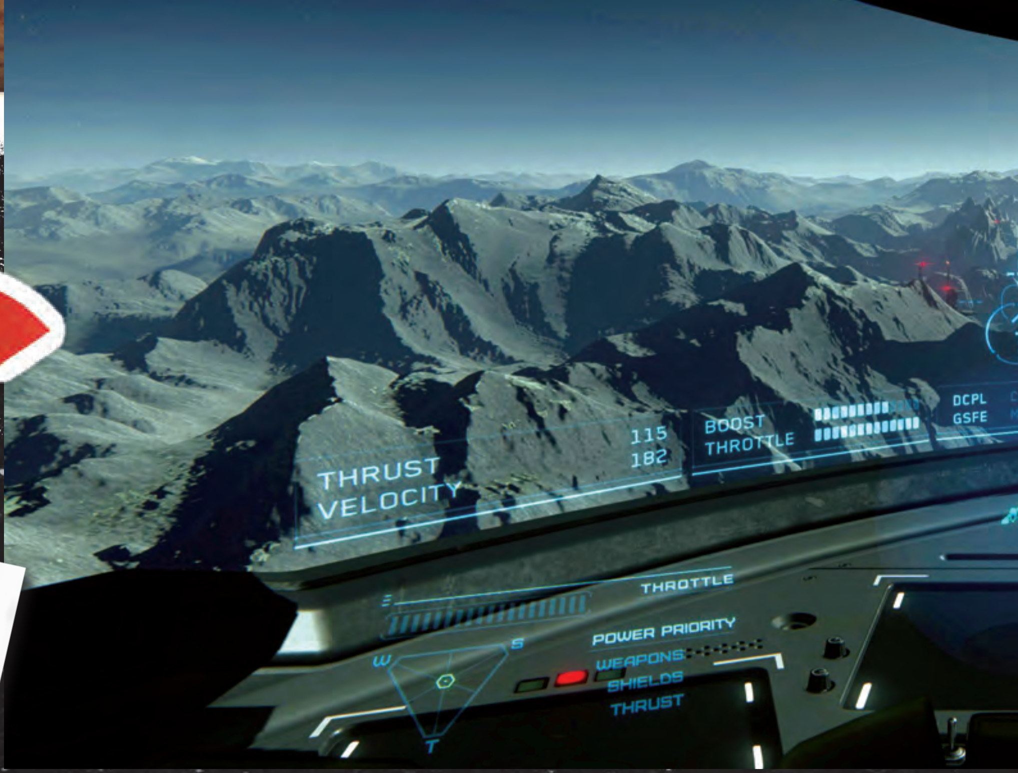
Ubisoft bizi For Honor'ın oynandığı 8 kişilik alana aldığında heyecanlıydım. Çünkü hikâye modunu oynamıştım ve diğer oyunculardan avantajlı olduğumu düşünüyordum. En azından oyunun temel mekaniklerini biliyordum. Hatta solumda benle birlikte oyunu oynayan Ömer'e "bak şimdi şov yapacağım" bile dedim.

Ömer: Kendimi direkt hazırladım tabii, işler kötü gitmeye başladığı an aynen çemkirecektim. "Vay birader hani coşturuyordun, sana güvendik yola çıktık, bu mudur silah arkadaşlığı?!" falan gibi cümleler beynin arka taraflarında dolanmaya başladı ama hadi ucuz yırttı yine Enis, fena oynamadı, hakkını yemeyeyim. Karşı takımın biraz dandik olmasının da payı var tabii de ettiğimiz iki maçı da rahat kazandık. Bir tek, bir yerde Enis'le omuz omuza dövüşüyoruz, karşımızda da iki kişi var, kıvrak hamlelerle ikisini de sermişiz yere, en son ikisi de yerde yatarken fazladan bir hamle yaptı Enis sağolsun, friendly-fire da var, baltayı vurduğu gibi beni uçurumdan aşağı yuvarladı. Neyse kardeşim, olur böyle şeyler, bir uçurumdan atmanın lafı mı olur aramızda (ulan şu oyun bir çıksın arkadan baltalamak neymiş, o zaman göreceksin).

Enis'in biraz önce dediklerine ben de katılıyorum bu arada. *For Honor*, Gamescom'un en keyifli oyunlarındandı kesinlikle. Özellikle vuruş hissi cidden muazzam. Çok sert. İlk duyurulduğu zamanlarda yapısının fazla basit olması eleştirilmişti ama yapımcılar o olayın üzerinde bayağı durmuşlar belli ki. İlk başta yapabilecekleriniz azmış gibi görünüyor ama dikkatinizi vermeniz gereken, hem hızlı hem de bayağı stratejik dövüşler gerçekleşiyor. Rakibi iyi gözlemlemeli, bulunduğunuz alanı dikkate almalı ve mümkünse savunan değil saldıran taraf olmalısınız. Oyuna alışmanın birkaç saat alacağını tahmin ediyorum herkes için, özellikle bu süre zarfında saldıranlar çok büyük avantajlı olacaktır. İyi savunma yapabilen oyuncuların azınlıkta kalacağını öngörüyorum.

5 multiplayer mod olacakmış oyunda (müjdemi isterim, split-screen multiplayer da var ayrıca!). Bizim oynadığımız alan ele geçirip yüksek skor yapmaya çalışmacalı Dominion moduydu. Kısa maçlara gayet uygun eğlenceli bir moddu, diğerlerini de merakla bekliyoruz. Enis'le ortak bir eleştirimiz üç sınıf arasında (Viking, Şövalye, Samuray) çok net farkların olmayışıydı ama şöyle birkaç video izledim açıp, "aslında yanlış mı değerlendirmişiz acaba?" diye düşünmeden kendimi alamadım. Alt sınıflar da var oyunda ve hareket hızlarıyla, can seviyeleriyle, kılıç tutuşlarıyla, nadiren kullanabildikleri özel yetenekleriyle bayağı ayrışıyor gibilerdi (bu arada bir takımda farklı fraksiyonlardan oyuncular da bulunabilecek, not etmiş olayım). O konudaki eleştirimi şimdilik kenarda bekleteyim. Daha fazla oynamadan bir şey demek çok zor.

Ama elbette ki en büyük endişem, sonuçta saliselerin önemli olacağı bu tip bir oyunda sunucu performansının gerçekten iyi olup olmayacağı. Ubisoft'a güvenemiyorum halen, kusura bakmasınlar. Ne kadar gaza gelmiş olsam da bu oyuna ön sipariş vermem ben. İlk yorumları duyalım da öyle.





DERS: Vatandaşlık
KONU: Vergilerimiz nereye gidiyor?



win

TÜR: Simülasyon **YAPIM:** Cloud Imperium Games **DAĞITIM:** Cloud Imperium Games **ÇIKIŞ TARİHİ:** Belli değil

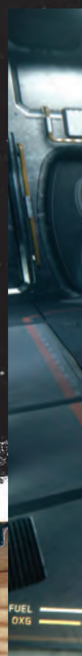
STAR CITIZEN

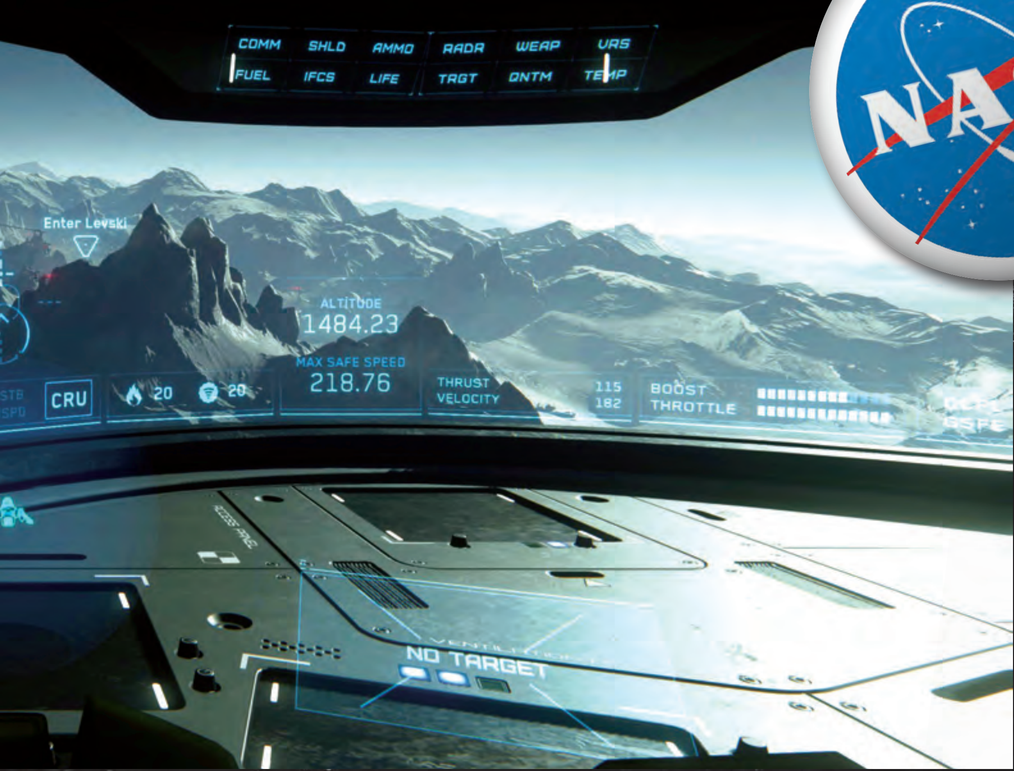
Bu seneki Gamescom'da Blizzard'ın minik sürprizleri hariç benim için en önemli olay *Star Citizen* oldu. Artık sayamadığım kadar milyon dolar bağış toplayan oyunun son halini görmek çok iyiydi. Malum, normalde 2014'te çıkması planlanan *Star Citizen* halen gün yüzü görmedi. Gerçi aşırı sadık ve Chris Roberts'un vizyonuna inanan bir kitlesi olduğu için Derek Smart palyaçosu gibi tipler haricinde (bu konu hakkında aylar evvel uzunca bir yazı yazmıştım) gecikmeden şikâyet eden yok.

İbretlik *No Man's Sky* tiyatrosunu izledikten sonra elimizde güvenebileceğimiz bir tek *Star Citizen* kaldı. Çok daha büyük bir yapım ekibiyle, tecrübeli patronuyla ve arkasına aldığı milyonlarca dolarlık destekle *Star Citizen* kaplumbağa hızıyla da olsa ilerliyor. Öncelikle bilmeyenlere oyunun 2014'te neden çıkmadığını anlatayım: Chris Roberts oyunu destekleyenlere soruyor; "FPS ossun muuuu?" Destekçiler hep bir ağızdan "eveeeeet ossssuuun!" diye bağırıyor. Hop yazdığın zilyonlarca kod yığını arasına FPS modülü yazmaya başlıyorsun. Chris Roberts soruyor; "oyunda gezegenlere de inmek osssun muuu, canınız çeker mi?" Destekçiler sesleniyor; "O da olsun, koy üstüne". Bunlar basit şeyler değil, oyunun yazılan kodlarının üzerine resmen yeni bir oyun yazıyorsunuz. Çoğu firma için bu imkânsızdır çünkü muazzam bir işgücü ve sermaye ister. Chris Roberts gezegenlere iniş ve FPS sözünü yerine getirmek için firmaya iki yeni programcı takımı aldı. Zaman içinde *Star Citizen*'ı parça parça modüllerle tanıtarak oyunun yapımında ne kadar ilerlediklerini gösterdi. Ama Gamescom'da ilk defa oyunu bir bütün halinde gördük ve bir gezegene iniş yaptık. Tanrım, izlemesi bile ne kadar güzel bir deneyimdi ve sadece tek bir gezegene inerek bütün bir *NMS*'yi buruşturup kenara attı *Star Citizen*.

Star Citizen Alpha 3.0 demosunda oyuncu yatakta uyanarak güne başlıyor. Bir çağrıyla görev teklifi alıyor. Başka bir oyuncuyla buluşup görev noktasına gitmek için Freelancer'larına atlıyorlar. Bir oyuncu Freelancer'i kullanırken diğeri uçuş esnasında gemide dolaşıyor ve bu gerçekten çok güzel bir duygu. Otomatik pilot falan yok, ben aracı kullanırken siz gemide dilediğiniz gibi dolaşabiliyor, gerekirse silahların başına geçip uzay gemisini savunabiliyorsunuz.

Yola çıkmadan evvel oyuncular yıldız haritasına bakıyorlar. Oyunun ilk halinde sadece bir güneş sistemi olacak. Sonsuz sayıda birbirine benzeyen gezegenlerdense, her noktası elle hazırlanmış 5-6 gezegene sahip, detaylı tek bir güneş sistemini tercih ederim. Bir gezegene tıkladığınızdaysa etrafındaki aylarla, uzay istasyonlarıyla, gidilebilecek fazladan en azından beş-altı nokta daha olduğunu görüyorsunuz. Oyuncular önce görevi alacakları noktayı işaretliyorlar çünkü görevi veren kişi yüz yüze görüşmek istiyor. Uzay istasyonlarından kalkıp, Quantum Drive ile iki nokta arasında hızla zıpladıktan sonra varış noktalarına ulaşıyorlar ve





OYUNGEZER ÖZEL DOSYA
GAMESCOM 2016



dananın kuyruğu ilk burada kopuyor... O gezegene iniş sahnesi izleyenlerin aklını başından alıyor. Bu noktaya kadar hiçbir yükleme ekranı girmeksizin Chris Roberts'ın küçük dediği ama göze çok büyük görünen gezegenin atmosferinde kavrularak iniş gerçekleştiriliyor. Uzay üssü inişimiz için izin veriyor ve Roberts'in dediğine göre her üste dolaşmak için belirli bir vaktimiz olacak çünkü iniş bölgelerini başka oyuncular da kullanacak. *NMS*'deki gibi piste lap diye inmiyorsunuz. İzninizi alıyorsunuz, kapaklar açılıyor, Freelancer'ı dikkatlice indiriyorsunuz. Hava kilitlerinden geçerek üsse giriyor, asansörle aşağılara iniyorsunuz ve halen bir yükleme ekranı görmüyorsunuz! Çünkü *Star Citizen* müthiş grafiklerine rağmen aynı *WoW* gibi (ki onda bile yükleme ekranı giriyor) tek bir dünya olarak kodlanmış. Siz asansörle aşağıya inerken diğer oyuncu gezegene geldiği Freelancer ile önünüzde geziniyor, size kokpitten el sallıyor ve bunu görebiliyorsunuz! Asansörde derinlere indikten sonra vardığınız katşa merdivenlerle labirent gibi aşağı ve yukarı çıkıyor. Alien filmivari uzay üssü tasarımı göze hoş geliyor. Elle hazırlanmış üsteki detaylar, sağdan soldan çıkan borular, sarkan kablolar, yer yer sönük ve patlayan ışıklar, sağda solda müşteri bekleyen satıcılar ve bize görev vermek için barda oturmuş bekleyen eleman...

Görev bir kara kutuyu ele geçirmek. Önce uzayda hasar görmüş bir gemiye Freelancer ile yaklaşıyor ve uzay yürüyüşü yaparak sıfır yerçekiminde enkaz gemide kalan son tayfalarla savaşıyorsunuz. Buradan aldığınız kara kutu bilgisiyle başka bir gezegene gidip, direnişçilerle, Freelancer'ın hava desteğini de alarak, FPS tarzında kapışıyorsunuz. Oyunun FPS kısmının çok ahım şahım olmadığını ama bu kadarının bile kâfi olacağını düşünüyorum. Sonra ele geçirmeniz gereken kargonuzu alıyorsunuz. Kargoyu envanterinize atmıyorsunuz. Kargo kutusunu resmen geminize taşıyorsunuz. *Star Citizen*'ın gerçekçiliği bu boyutta...

Birkaç noktada buglara rastladık mı? Evet. Ancak oynanışı etkilemeyen basit grafik hatalarıydı ve muazzam ölçeğe ve müthiş grafiklere baktığınızda çok önemsiz kaldı. *Star Citizen*'ın geldiği nokta tatmin edici, neyi söz veriyorlarsa onu yapıyorlar. Çoğu teknoloji demosu oyunun final haliyle alakası olmayan bir göz boyama ve reklam aracıdır. Ama ben nedense Chris Roberts'a ve *Star Citizen*'a güveniyorum. Yapılamaz denen detayları geç de olsa yapıp sunuyorlar. Aceleleri yok, *Star Citizen* ne zaman biterse, o zaman çıkacak. Halen *Star Citizen*'ın Gamescom 2016 tanıtımını izlemediyseniz mutlaka bakın derim. **-Nurettin**

Tüm Samanyolu'nda geçerli vize için gereken şartlar;

- Yaşamak (sentetik türlerin konu hakkındaki önergesi hâlâ değerlendiriliyor)
- Uzaya çıkabilir belgesi ya da gezegen noteri onaylı fotokopisi
- Besin tüketim standardının 5 kat üzerinde olmamak







STAR WARS Battlefront Death Star DLC

Battlefront'un "niye uzay savaşları yok!" eleştirilerinden çok başı ağrıdı malum. Önümüzdeki ay çıkacak Death Star DLC'siyle bu büyük eksiklik nihayet gideriliyor.





Hiç de özellikle orayı aramıyordu... Landwirtscaklsglşşilktrt Simulator 2017 standı gelip onu buldu adeta... Genç görevliler ona oyunu anlatmaya çalışıyordu ama daha tecrübeli olanlar onu tanımıştı. Uzaktan tekinsiz bakışlar atıyor, biçerdöverin yanına yaklaşma ihtimaline karşı önlem alıyorlardı.

TEKKEN 7

win ps4 one

TÜR: Dövüş **YAPIM:** Bandai Namco **DAĞITIM:** Bandai Namco **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017 başları

DERS: *Japon Edebiyatı*
KONU: *Harada-san Akımı*

"Yahu 7 olmuş, bıkmadın mı?" diyeceksiniz ama en çok beklediğim oyunlardan *Tekken 7*. *Tag Tournament 2* falan pek şeyapmadı, asıl bire bir dalınan bir *Tekken*'i çok özledim ve Gamescom'da oynanabildiğini görünce anında daldım.

Saatlerce oynayamadığım için tam parmak basamıyorum ama genel kontrol hissi olarak biraz değişik olmuş *7*. Savunma yapmak daha zor, saldırı yapan daha avantajlı sanki. Emin değilim. Asuka ve Kazuya dışında yenilerden Akuma'yı ve Heihachi'nin eşi Kazumi'yle oynadım biraz. Kazumi estetik dövüş stiliyle, havada süzülmesiyle ve enişte kusura bakmasın güzelliğiyle favorilerimden olacak gibi. Akuma ise bildiğiniz Street Fighter Akuma'sı olmuş. Tam Tekken karakterine dönüşmüş gibi hissettirmedi. Muhtemelen ya fazla güçlü olacak ya da fazla zayıf olacak. Aduketlerinden yana adım atarak kaçabildiğinizi ve aparkatlarından sonra gardsız kalacağını düşünürseniz tahminimce zayıf kalacaktır (ilk izlenim tabii bunlar, yanılma ihtimalim yüksek).

Karakter seçkisinde 1-2 ismi aradı gözler yalnız. Eddy'siz, Kuma'sız Tekken mi olur mesela? Umarım duyururlar oyun çıkmadan.

Bir ufak mesele canımı sıktı yalnız, *Tekken*'de normalde sürekli dövüşün içindeyizdir ve 3-5 saniye saldırı animasyonu izlemeyiz ama Tekken 7'de o işe girmişler. Pek sempatik gelmedi şu an için. **-Ömer**



Harada Katsuhiro'nun yazdığı, tragedya türündeki "tekken yedi, tasarruf etmedi, parasını biriktirmedi, evlenip çift olunca da aç kaldı" diye giden hikâye kesin sınavda çıkacakmış.



win

TÜR: Aksiyon / RYO YAPIM: TaleWorlds
DAĞITIM: TaleWorlds ÇIKIŞ TARİHİ: 2017

MOUNT & BLADE II BANNERLORD

Bannerlord hâlâ kendini az gösterip ağız sulandırmaya devam ediyor. Geçtiğimiz E3 döneminde kale saldırısını görmüştük. Gamescom'a da aynı şekilde çıkmak istemeyen yapımcı ekip, bu kez işi terse sarmış ve bizi kale içinde bir yolculuğa çıkarmış. Bu kez saldıran değil, savunan taraftayız. He işler çok mu değişiyor derseniz, hayır derim. Ama en azından bu demoyla birlikte saldırı tarafındaki kuşatma sürecini de daha iyi öğrenmiş olduk.

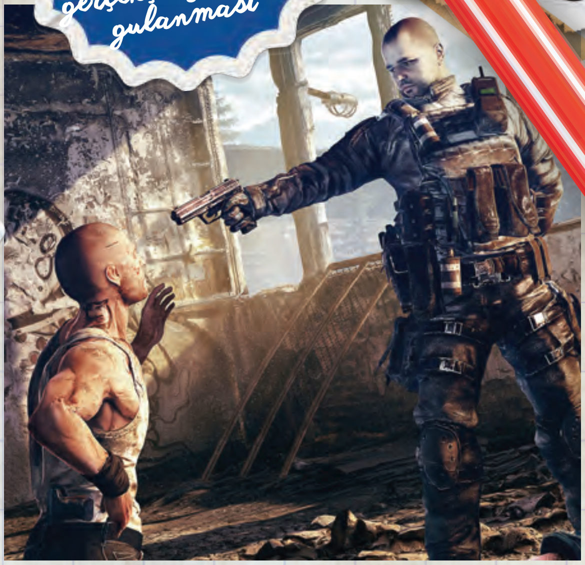
Önceki oyunlardaki gibi artık kaleye saldırdım, hop şimdi de savaşa geçelim olayı yok. Önce bir etrafı kuşatacaksınız, oraya yerleşeceksiniz. Saldırı ekipmanlarınızı (mancınık, merdiven, koçbaşı vs...) kurmak için süreye ihtiyacınız olacak. Tabii saldırı ekibi bu hazırlıkları yaparken savunma tarafı olarak sizin de eliniz armut toplamayacak. Kalenin içinde beklemek zorunda değilsiniz. İsterseniz saldıran taraf ile konuşup anlaşabilir, savunma silahlarınızı (mancınık vs.) kurabilirsiniz. Ama benim en çok hoşuma giden taraf saldıran kısım henüz kuşatma sürecindeyken sizin kaleden çıkıp sürpriz bir saldırı yapabilmeniz. Üstelik bu saldırının düşmanı tamamen bitirme amacı taşıması gerekmiyor. Bazen silahlarına zarar vermek için bazense sadece atlılar ile çıkıp ön saflardaki piyadeleri biraz daha güçsüzleştirmek için sürpriz saldırılar yapabiliyorsunuz.

Oyunun yapımcısı Armağan Yavuz ile konuştuğumuzda sadece kalelerin büyüklüğü değil, farklı sınıfların kale savunmaları da birbirinden farklı hissettirecek dedi. Bu soruya özellikle bir cevap almak istememin sebebi de önceki oyunda yer alan kale savaşlarının sıkıcılaşması sorunuydu aslında. Aynı kale savaşını bin kere gerçekleştirdikten sonra 1001. kale kuşatması o kadar da zevk vermiyordu. Fakat bu kez çeşitliliğe önem verilmiş. Bunun net olarak altı çizildi.

Gamescom'da gösterilmeyen ama Armağan Bey ile konuştuğumuzda dikkat çektiği bir başka konu da ana senaryo oldu. Bu kez ana senaryo için iyi çalıştıklarını söyleyen yapımcı, oyunun bu yönünün «bu senaryoyu kesin oynayın» diye oyuncuların gözüne sokulmayacağının da altını çizdi. TaleWorlds'ün burada izlediği yol, oyunun ilk başlarında oyuncuya yardımcı olması açısından ana senaryo ile oyuncuyu yönlendirmek fakat belli bir yerde oyuncuyu serbest bırakıp, ana senaryoyu bir seçenek olarak tutmak.

Tabii herkesin merak ettiği o soruya da bir cevap aldım. "Oyun ne zaman çıkacak?" sorusundan bahsediyorum. Aldığım cevaba hazır mısınız?! "Bilmiyoruz."

"Ellerim bomboş, yüreğimde bir sızı..." **-Enis**



win ps4 one

TÜR: Aksiyon / Gerilim YAPIM: The Farm 51
DAĞITIM: The Farm 51 ÇIKIŞ TARİHİ: 2017

GET EVEN

İlk defa iki yıl önce ortaya çıktığında *Get Even*'ın oyun dünyasını sallayabileceği düşünülmüştü. Elinde kamerayla, zaten var olan bir binada gezerek çekilmiş hissi yaratan aşırı gerçekçi grafikler vardı zira oyunun ilk videosunda. Yanı başında saatli bir bombayla sandalyeye bağlanmış genç bir kız ve ölü askerler görüyorduk bir de. "Oyunun konusu neydi, türü neydi, bu aslında bir oyun muydu?" gibi en basit sorular bile cevapsızdı. Sonra da hiç ses çıkmadı *Get Even*'dan bir süre, çıkış tarihi 2015 olarak gösterilmesine rağmen hem de. İşte Gamescom'da yayınlanan demo videosunda sonunda biraz oynayış gördük.

Hemen en dikkat çekici yanı belirteyim; sürekli öyle olduğunu iddia etse de oyun aşırı gerçekçi falan değil. Gizlilik-aksiyon tarzında olacak *Get Even*'da biraz da psikolojik unsurlar ön planda olacak. Asıl numarasını neyin gerçek, neyin hayal olduğunu anlayamamakla göstereceğe benziyor oyun. Hikâyeyese epeyce klişe başlıyor; terk edilmiş bir akıl hastanesinde, kucağında bomba olan genç bir kızdan başka hiçbir şey hatırlamadan uyanıyor başkarakterimiz.

Önemli birkaç bilgi daha paylaşayım. Yapımcı ekip sürekli oyunun aşırı gerçekçi olduğunu söylüyor ve VR desteği de bulunacak *Get Even*'ın. Çok oyunculu modu da olacakmış ve yapımcı firma oyuncuların bu modda kimin NPC, kimin gerçek insan olduğunu anlayamayacağımızı belirtiyor. İddialı, değil mi? 2017'de geldiğinde karşılıklı bir oturup konuşacağız kendisiyle, bakalım ne kadar gerçekçi olacak? **-Tarık**



win one

TÜR: Yarış **YAPIM:** Playground Games **DAĞITIM:** Microsoft **ÇIKIŞ TARİHİ:** 27 Eylül 2016

FORZA HORIZON 3

DERS: Kimya
KONU: Avustralya'nın insan boyundaki örümceklerini zehirleme yöntemleri

Xbox'ın alanı bayağı küçüktü Gamescom'da. Microsoft ya artık Xbox One'ı gazlamayı yavaştan bırakıp önündeki maçlara bakmaya başlıyor, ya da Avrupa'da çok görünmek istemiyor, bilemiyorum. Yoksa sağlam oyunları yok değil yani, bakınız: *Forza Horizon 3*.

Geniş geniş gösterildi *Forza Horizon 3* ve tam da tahmin ettiğim gibi, şahane olmuş. Avustralya'nın kendine has doğası çok çekici. Ormanlar, sahiller vs. de bolca var ama anladığım kadarıyla haritamız genel olarak çorak ki onun da kendine ait farklı bir çekiciliği var şüphesiz. Ayrıca *Horizon 2*'nin aksine bu kez devasa bir şehir de bulunuyor haritada. Araç çeşitliliği ve güzelliği zaten aşmış gitmiş. Eh *Horizon 2*'deki şahane arcade sürüş de yerinde duruyor gibi, daha ne olsun? Soldan akan trafiğe şimdiden alıştırın kendinizi tabii.

Yalnız şu Xbox oyunlarının artık PC'ye de geliyor oluşu durumu var ya, buna en çok *Horizon 3* için seviniyorum. Xbox One controller'ındaki sol analog yarış oyunlarına pek uygun değil gibi gelmiştir hep, PC Dualshock 4'ümü bağlayıp yardırmayı planlıyorum. **-Ömer**



DERS: İş-Teknik
KONU: Pilli motor ile basit robot yapımı



win ps4 one

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Deck 13
DAĞITIM: Focus Home Interactive **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017

THE SURGE

The Surge'ü tek cümlede özetlemek istesem herhalde "*Dark Souls*'un gelecekte geçeni" derdim. Tahmin edersiniz işte yine kıyametler kopmuş, dünya yaşanmaz hale gelmiş ama her ne hikmetse biz hâlâ savaş peşindeki bir karakteriz falan. Bu bildik konu haricinde atmosfer güzel görünüyordu. Sahip olduğumuz bir de exoskeleton var ve rakipleri alt ettikçe de yeni parçalar kazanıp gelişiyoruz.

Bu gelişme hususu çok güzel görünüyor yalnız, rakiplerin vücutlarının belli yerlerine vuruşlarımızı odaklayıp bitirici hareketlerle kopardığımız parçalardan kendimize yeni parçalar yapıyoruz. Ayrıca vuruşlarımız da dikey ve yatay olarak sınıflanmış, videodaki hemen her rakiple kapışırken dikkatli olmak gerekiyormuş gibi duruyordu. Boss savaşlarınınsa birden fazla şekilde üstesinden gelinebileceği belirtiliyor. Ben beğendim dostlar bu oyunu, zira klasik *Dark Souls* formülüne gayet yerinde eklemeler yapılmış, zengin bir crafting sistemi koyulmuş ve bölgesel hasar verme mevzusu da gayet iyi çalışıyor gibi. Seneye bir ara elimizde olur kendisi ve ayıla bayıla oynanır. **-Eren E.**

Öğretmenin verdiği parçalarla denemeler yapmak çok zevkli. Hatta arkadaşlarla aramızda kimin robotu diğerininkini döver diye kapıştık, hep Asım birinci geldi. Bunda robotunun iki koluna bantladığı tükenmez kalemlerin etkili olduğunu düşünüyoruz. Benim ağır zırhlı savaşçım kolay yıkılmadı ama darbe de vuramadı. En azından Burak'ın eline kürdanlar iliştirdiği robotu gibi darmadağın da olmadı. Denemeye devam.

ps4

TÜR: Yarış **YAPIM:** Polyphony Digital
DAĞITIM: Sony **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017

GT SPORT

Şüpheyle yaklaşmaktan kendimi alamadığım bir oyun *Gran Turismo Sport*. Gamescom'da tanıtılan iki pist de karışık hislerimi devam ettirdi.

Nürburgring bildiğimiz Nürburgring. Dünyanın en zorlu ve en ünlü pistlerinden kendisi ve *Gran Turismo Sport*'ta en çok kafayı yiyeceğimiz ve en çok keyif alacağımız yerlerden biri olacak şüphesiz.

Diğer gösterilense bir ralli pisti olan Fisherman's Ranch. Ralli kısmı *Gran Turismo*'da bir türlü oturmadı şimdiye kadar. *Sport*'ta üzerinde daha fazla duruluyormuş izlenimi yaratmaya çalışıyorlar ama doğrusunu isterseniz *Dirt Rally*'i gören bu gözler için halen fazlasıyla ilkel. **-Ömer**



DERS: Ekonomi
KONU: Araç ve mod çeşitliliğinde tasarruf

OYUNGEZER ÖZEL DOSYA

GAMESCOM 2016





DERS: Edebiyat

KONU: Dante'nin İlahi Komedya'sından seçkiler

win ps4 one

TÜR: Macera / Hayatta Kalma **YAPIM:** Mad Mind Studio **DAĞITIM:** Mad Mind Studio **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017

AGONY



Yanlış hatırlamıyorsam en son *Dante's Inferno* ile Cehennem'de dolanmıştık ve ondan beridir de şöyle alabildiğine karanlık ve kasvetli bir Cehennem tasvirini oyunlarda görememiştik (tam *Doom* diyecektim ama karanlık, kasvetli deyince durdum -Ö). Çok göresimiz var mıydı, orası tartışılsa da Gamescom'da ilk videosunu izlediğimiz *Agony*'nin bu konuda epey iddialı olduğunu söyleyebilirim. *The Witcher 3*, *The Division*, *Alien Rage* gibi oyunlarda çalışmış deneyimli bir kadronun elinden çıkacak olan oyun Unreal 4 motorunun tüm maharetlerini kullanıyor. Özellikle ateş başta olmak üzere tüm görsel efektler ve ışıklandırmalar baya tırsınç bir atmosfer yaratmış.

İzlediğimiz videoda adım adım ilerleyen ve elinde yalnızca bir meşalesi olan karakterimiz karanlık, tiksinç ve cıvık cıvık bir ortamda yolunu bulmaya çalışıyordu. Bulmasına buluyordu da yol onu her an sağdan soldan fırlayabilecek tehlikelerin içine doğru götürecek besbelli. Amaç buradan çıkmak bir şekilde, elimizdeyse diğer insanları, hatta bazı düşük seviye iblisleri kontrol etme yeteneği mevcut. Bir de bahsedilen Kızıl Tanrıça var fakat onun hakkında daha çok bilgi için oyunda ilerlememiz gerekecek. Sağdan soldan tanrıçayı sembolize eden heykeller de topluyoruz, bunların ne işe yaradığı şu an belli olmasa da erken dönem Anadolu bereket tanrıçalarının heykellerini anımsatmaları ilgimi çekti doğrusu.

Açıkçası hayatta kalma oyunlarına, hele ki FPS'seler mesafeli yaklaşmayı tercih ederim fakat *Agony* bir şekilde dikkatimi çekmeyi başardı. Mitolojik göndermelerle süslü öyküsü (fragmanda çok kısa bir süre kuzey mitolojilerindeki Yggdrasil Ağacı olduğundan şüphelendiğim dev bir ağaç görünüyor), kasvetli atmosferi ve ilginç oyun mekanikleriyle kendini oynatacaktır diye düşünüyorum. Umarım VR'ı çıkmaz ama. **-Eren E.**



"Buraya her kim girerse, tüm ümidini geride bıraksın!" Wow! Adam demiş beyler, bize dağılmak düşer.



Canavar destemle Tarık'ı fena üttüm. Yarın ilk teneffüste Enis'in elindeki Geralt kartını da kazanırsam öğle arası Serpil'deki Ciri'yi almaya çalışacağım.

DERS: BOŞ!!

GWENT

win ps4 one

○ **TÜR:** Strateji ○ **YAPIM:** CD Projekt RED ○ **DAĞITIM:** CD Projekt
○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** Belli değil

THE WITCHER CARD GAME

The Witcher 3'te onlarca saat Gwent'e gömdükten sonra daha fazlasını çok da canım çekmiyordu doğrusu, yetmişti o kadarı. Ama yapımcılar bu ayrı, free-2-play *Gwent* oyununun "aynısının daha fazlası" olmadığı konusunda iddialı. Bir sürü yeni kart ve yeni özellik eklemişler, bir de üstüne oyunu görsel olarak bayağı bir yukarıya çıkarmışlar. Her kartın üç boyutlu animasyonu falan var, o derece.

Oynadığım 2 el boyunca gördüm ki, evet bolca yenilik var, taze bir his veriyor oyun ama bir *Hearthstone*'daki kadar çok kişi tarafından benimsenecek ve yüzlerce saat oynanacak kadar derin ve detaylı da gelmedi doğrusu. İlk izlenim tabii bu yalnızca, böyle bir oyun için nihai konuşmak için çok daha fazla oynamak gerekir.

Ama asıl can alıcı nokta oyunun 10 saatten fazla süren, Geralt'ın başrolde olduğu, seslendirilmiş, hiç de fena yazılmamış gibi duran hikâye modu. *The Witcher 3*'ü temizlediyseniz *Gwent*'in en azından hikâye kısmını oynamak isteyeceksinizdir diye tahmin ediyorum. Hikâyenin verdiği tada bağlı olarak da online kapışmalara devam edilebilir, o zaman bakarız ona da. **-Ömer**

BATMAN Arkham VR



Yüzünüzün yarısını VR başlığıyla kapatmak kendinizi Batman gibi hissettirmeye yetmiyorsa Rocksteady'nin elinden çıkan, PS VR'a özel Arkham VR bunu başarabilir. Yorumlar gayet olumlu.

win ps3 ps4 one 360

○ **TÜR:** Spor ○ **YAPIM:** EA Canada ○ **DAĞITIM:** Electronic Arts
○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 29 Eylül 2016

FIFA 17

FIFA 17 için daha önce söylediklerimden farklı bir şey söylemeyeceğim aslında. Yeni oyun motoruyla birlikte oyun biraz daha hızlanmış. Yapay zekâya karşı oynarken bu durumu çok hissetmesem de iki kişi oynadığımızda oldukça belli oluyor. İşin güzel tarafıysa bu düşünceye sahip olan insanın sadece ben olmamam. Bunun neresi güzel diyebilirsiniz ama olay şu ki oyunu deneyen oyunculardan da bu konuda yoğun bir geri dönüş almış EA. Sonuç olarak da oyunu daha ağır hale getirecek yeni bir yama üzerinde çalışmaya başlamışlar. Özellikle *PES*'in hiç fena olmadığı bu dönemde oyunculara kulak kabartmamaları, istemedikleri bir hataya yol açabilirdi. **-Enis**



DERS: Beden Eğitimi
KONU: Jet motoru takıp maç yapma





DERS: Psikoloji
KONU: Kahve kupasına dönüştüğünü sanma rahatsızlığı

win ps4 one

TÜR: FPS YAPIM: Arkane Studios DAĞITIM: Bethesda
ÇIKIŞ TARİHİ: 2017

PREY

E3'te *Prey*'i gördüğümüze şaşırmıştık ama gördüğümüz şeye 10 kat fazla şaşırmıştık. Eski *Prey*'le ve iptal olan *Prey 2*'yle ilgisi olmayan, survival-horror damarı yoğun bir şeye benziyordu bu. Ve hepsinden öte, oyun çok etkileyici duruyordu yahu.

Gamescom'da gördüğümüz birkaç dakikalık oynanış videosu da E3'te birdenbire yükselen beklentilerimizi gayet tepelerde tutmayı sürdürdü. Öncelikle bu *Prey*'i önceki *Prey*'le karşılaştırma hatasına düşmeyiniz. "Oyuncuyu avlayan uzaylılar" mantığı ve ikisinin de FPS olması dışında hiçbir ortak özellikleri yok. Eğer yeni *Prey*'i bir oyunla yan yana koymak istiyorsanız, bu Arkane Studios'un şaheseri *Dishonored* olmalı.

Arkane Studios'un oyun dünyası kurma konusunda ne kadar yetenekli olduğunu tartışmaya gerek yok herhalde. *Dishonored*'daki yaşamın devam ettiği ama soyutlaşadabilen steampunk atmosferinin yerine bu kez post-apokaliptik bilim-kurgu olayına girmişler. Uzaydaki yıkık bir uzay üssündeyiz ve iç mekânların ürperticiliği ve yalnızlığı, üssün parçalarının süzüldüğü dış kısmın darmadağınıklığı *Dishonored*'ın mekân tasarım kalitesini hiç de aratmayacak gibi duruyor.

Peşimizdeki uzaylılar parazitimsi, gölgemsi, şekli bozuk yaratıklar. Kedi-köpek boyundakilerden metrelerce yükseklikteki kadar çeşit çeşitler ve farklı özelliklere sahipler. Mesela en dikkat çekicisi Mimic adındaki küçük olanlar. Oyunun şizofren kafalarına da çok yakışan bu yaratıklar oyun dünyasındaki masa, sandalye, çöp kutusu vs. çeşitli objelerin şeklini alabiliyorlar. Hiçbir yerde kendimizi güvende hissetmeyeceğiz, sürekli arkamızı kollamamız gerekecek.

Arkane Studios ayrıca oyuncunun kullanabileceği yetenekler konusunda yine kafayı bir hayli yormuş, ortaya enteresan şeyler çıkarmış. Yaratıkları katılaştırmaya yarayan bir plazma silahımız var örneğin ki hem kullanım olarak hem görsel olarak bayağı tatlı. Bunu kullanarak gördüğümüz herhangi bir yere merdiven de döşeyebiliyor olacağız ayrıca. Veya Mimic'lere benzer şekilde etraftaki objeleri taklit edebiliyoruz. Kahve kupasına dönüşüyordu karakter mesela videoda. Böyle söyleyince saçma durduğunun farkındayım ama oyunun değişik kafasına yakıştığını düşünüyorum.

"*Prey* yeni bir *Dishonored* olur mu?" sorusuna olumlu yanıt vermek için henüz erken elbette ama gayet iyi potansiyeli var. -Ömer

DERS: Hayat Bilgisi
KONU: Hayatsızlık durumundaki ihtimaller



win one

TÜR: Aksiyon YAPIM: Capcom Vancouver DAĞITIM: Microsoft
ÇIKIŞ TARİHİ: 6 Aralık 2016

DEAD RISING 4

Delicesine bir craft, absürt bir senaryo, milyonlarca zombiyi kesmek, he bir de bu esnada selfie çekilmek... İşte *Dead Rising 4*. Bilmediğiniz hiçbir şey yok. Her şey aynısının daha büyük ölçeklisi. Sevdiyseniz muhtemelen sevmeye devam edeceksiniz. Sevmediyseniz bu kez de sevmeyeceksiniz.

Fakat tüm bu aynılığa rağmen silahlarımızın yepisyeni özel güçleri olayını çok sevdim. Elinizdeki çekici Thor gibi kaldırarak etrafa yıldırım çakabilmekten tutun da milyon tane silahın, bilyon tane fantastik gücüne kadar envai çeşit eğlence unsuru gelmiş oyuna. Ama bu özellikler beni eğlendirse de oynadığım demoda rahatsız olduğum bir-iki konu vardı. Bir tanesi kamera açısıydı. Özellikle yakın temasa girdiğimde kamera açısının yakınlığı yüzünden olan biteni tam anlamıyla idrak edemedim. Yapımcı ekibe bu konuyu sorduğumda demonun aslında E3'e hazırlanmış demonun farklı bir versiyonu olduğunu, bu sorunu fark ettiklerini ve tam sürümde düzelteceklerini söyledi. "Bir de FPS sorunu var" dedim adama. Onu da halledeceğiz abi rahat ol dedi. -Enis

DERS: Okul Gezisi
KONU: Yurt dışı yolculuğu

FINAL FANTASY XV



ps4 one

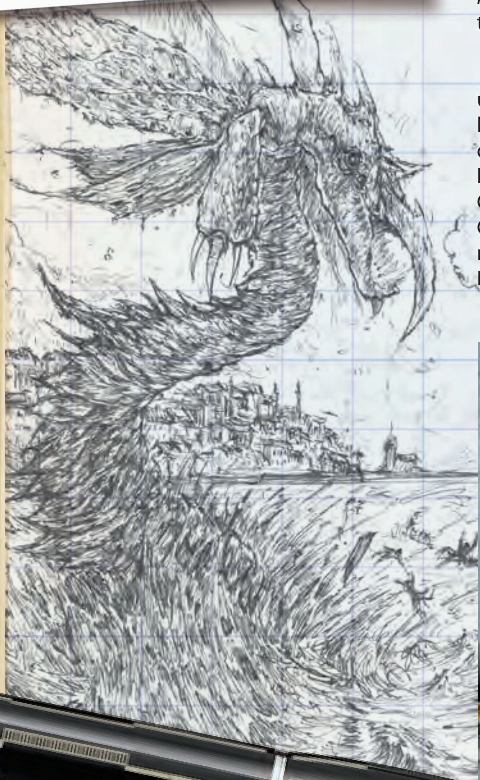
TÜR: Aksiyon / RYO YAPIM: Square Enix DAĞITIM: Square Enix
ÇIKIŞ TARİHİ: 29 Kasım 2016

Devasa düşmanlara karşı epik savaşlar mı yapmak istiyorsunuz? Bir elinizde Firaga diğer elinizde Demi ortamdaki herkesin canına ot mu tıkayasınız var? O halde önce… eee… arabanızı en yakın tamirhaneye kadar itmek zorundasınız.

İşte *Final Fantasy XV*'in Gamescom'da gösterilen 52 dakikalık oynanış videosunun girişindeki aksiyonlu kısımdan sonraki ilk hamlemiz bu oluyor. Bizim oğlanların (artık öyle diyorum kendilerine, zira yıllar içinde ısındım keratalara) baba yadigârı arabaları bozuluyor ve onu itmek suretiyle biz de ilk tutorial'ımızı alıyoruz. Tabii bu esnada karakterlerin birbiriyle olan diyalogları da sizi ortama ısındırma konusunda gayet başarılı. Böyle daha gerçeğe yakın ve çoğunluk tarafından benimsenebilecek bir olayla oyuna girmek açıkçası beni *Final Fantasy XIII*'ün "burada neler oluyor yahu?" tadındaki girişinden daha etkileyici bence.

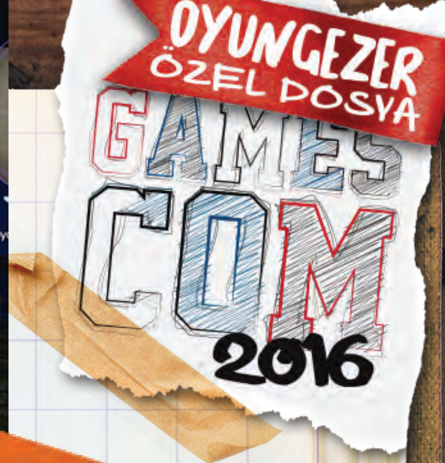
4 kişilik ekibimiz nihayet tamirhaneye ulaştıklarında onları Cindy karşılıyor, bunu biliyorduk; bilmediğimiz şeyse Cindy'nin dedesi Cid'in olaya dâhil oluşu idi. Bilenler bilir *Final Fantasy* oyunlarında hep bir Cid karakteri vardır ve ilk duyurularda Cindy'nin bu oyundaki Cid olduğu sanılmış ve karışık tepkilerle karşılaşmıştı. Noctis'le ata yadigârı kılıçları buldukça yine Cid amcaya gidip silah geliştirmesi yapabiliyoruz. Öte yandan onlar arabamızı tamir ededursunlar biz de "oturmaya mı geldik" şeklinde ortamlara dalıyoruz vakit kaybetmeden. İlk "git şu yaratıktan 3-5 kesiver" görevi bittiğinde dörtlümüze ilk "güçlü hayvan kesme" görevi geliyor. *FF XII*'deki av görevlerine benzeyen bu görevleri ortamdaki NPC'lerden alıyoruz genelde ve ödülleri de (en azından oyunun başları için) hayati önem taşıyor. Tam bu esnada Ignis diyor ki; "hacı dur hele bi soluklanalım, iki yemek yiyelim". "Tamam" diyorsunuz ve kampınızı yapıp midenizi dolduruyorsunuz. Yemek seçimi esnasındaki Ignis'in son derece ciddi "bu akşam çocuklara ne yapsam acaba" pozu ise beni benden aldı.

Tüm bu atraksiyonların arasında oyunun karakter geliştirme menülerine de bir göz atabiliyoruz. Öncelikle her karakter için farklı farklı bir sürü kostüm olacağı kesinleşti. Onun dışında büyüleri güçlendirme sistemi ve seviye atladıkça açtığımız yetenek ağacı da gösterildi. Bana *FF X*'daki Sphere Grid'i anımsattı. Arabayı teslim alır almaz yine bir dizi görev yapıyoruz, bunlardan özellikle dev bir kuşun yamacından mücevher yürütme görevi yarattığı gerilim anlamında hayli dikkat çekiciydi. Savaşlarda ekibin yaptığı kombo hareketler ise









sanki birazcık daha hızlanmış gibi ama ben genel olarak Noctis'in halen yavaş olduğunu düşünüyorum. Bu saatten sonra hızlanacağını pek sanmasam da belki kral mezarlarından aldığı özel silahların farklı özellikleri olabilir. Hiç olmadı Haste büyüsü atar keyfimize bakarız.

Bu şen şakrak girişten sonra olaylar biraz daha çetrefilleniyor ve takım Insomnia şehrinin akıbetinden haberdar oluyor. Tabii şehre dönmek o kadar kolay değil. Tam da bu noktada oyunun kapalı alan savaşlarının epey yoğun geçtiğini ve açıkçası daha eğlenceli olduğunu görüyoruz. Alan hasarlı büyülerin epeyce can yaktığına tanık olmak da büyüseverleri sevindirecektir şüphesiz. Aralarda birkaç boss savaşı da gördükten sonra Chocobo yarışı ve balık avlama mini oyunlarından kesitler ekrana geliyor.

Chocobo yarışı *FF VII*'den beri olan bir mini-oyun ve açık dünyanın zorlu çarpışmaları arasında güzel bir nefeslenme imkânı olacaktır. Balık tutmak ise göründüğü kadar kolay değil gibi. Benim gibi her oyunda bu balık tutma işinin hastasıysanız farklı farklı boylarda bir sürü balığa ve yalnızca belli yerlerde yakalayabileceğiniz özel balıklara hazırlıklı olun derim. Tabii benim tek derdim Ignis'in bu balıklarla yapacağı leziz yemekleri yemek, off böyle mis gibi ızgara alabalık, mezgit olsa da yesek… öhöm… Videonun sonlarına doğru Noctis ve tayfası geldikleri şehirde Gladio'nun kız kardeşiyle buluşuyor ve bu çıtı pıtı kızımızın açıktan Noctis'e asılması hiç de boşuna değil (Brotherhood animesini seyredenler parmak kaldırsın). Kırk dereden su getirip kılıç geliştirmeye uğraşmaksa yan bir etkinlik olarak göze çarpıyor. Siz zaten yapımcıların 40-50 saatte bitirirsiniz dediğine pek bakmayın, en az 120 saat gömülür bu oyuna, benden söylemesi.

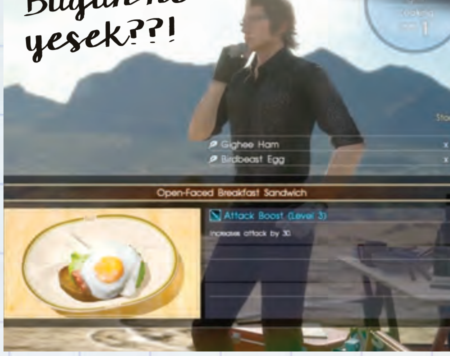
Yapımcıların diğer söyledikleri ise pek hoşunuza gitmeyebilir zira oyun ertelendi. 2 aylık ertelemenin sebebini yönetmen Hajime Tabata şöyle açıkladı: "Büyük bir ilk gün yaması planımız vardı, sonradan dedik ki herkeste bunu indirecek internet bağlantısı olmayabilir. Bu yüzden ek özellikleri yama yerine oyunun son sürümüne koymayı tercih ettik ve bu iki ayda elimizden geldiğince oyunu cilalayacağımıza da söz veriyoruz. Gecikme için tüm oyuncularımızdan özür dileriz." Özür kabul edilmiştir Tabata-san, sıkıntı yok. 10 yıl bekledik bu oyunu, 2 ay daha bekleriz abi.

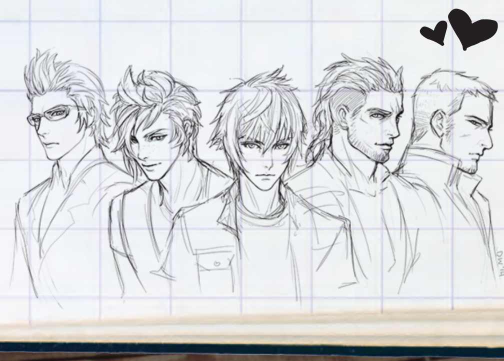
Tabata-san'ın açıklamaları bununla da bitmedi; kendisi oyunun ilk yarısının açık dünyada özgürce takılmaca, ikinci yarısının ise daha çizgisel bir şekilde hikâyede ilerlemece şeklinde olacağını açıkladı. Tabii şimdi "çizgisel" deyince gözünüz seğirmiş, şakaklarınıza kan pompalanmış falan olabilir ama sakin. Zira bu tam da klasik *Final Fantasy* formülünün tersine çevrilmiş hali. *VI*, *VII*, *VIII*, *X* hep bunun tersi şekildeydi. Tabii ne zaman *FF XIII*'ün koridor stili çizgisellik anlayışı geldi, insanlar bir kıllandı Tabata'nın söylemlerinden. Ama rahat olun, açık dünyanın yorucu olabileceği gerçeğinin yapımcılar tarafından gayet iyi anlaşıldığını gösteriyor bu durum. Çizgisel kısımların da ufaltılmış bölgeler olacağını düşünüyorum ben bu yüzden, yani koridor olayından korkmayın. İkinci yarıdan sonra daha hikâye odaklı bir yapı kesinlikle daha iyi olacaktır görüşündeyim, yapımcılara benden bir artı puan daha.

Bir de arkadaşlar, geçenlerde sevgili YİM'imiz Ömer'le konuşurken şunu fark ettim; aksiyonu, düşmanları, efektleri iyi hoş da bunları yapmak bir süre sonra illa ki sıkacak ve o noktada elimizde hikâye ve bir avuç karakterden başka bir şey kalmayacak. İşte tam da o anda dank etti; evet abi ben bu karakterlerin olayını, amacını, motivasyonlarını önemsiyorum ve uzun bir süreden sonra ilk defa bir *Final Fantasy*'nin karakterleri ve öyküsü görsel işitsel özelliklerinden daha çok merakımı celp ediyor. Tabii bunda Brotherhood animesinin ve Kingsglavie filminin etkisi yadsınamaz, lakin bizi "boyband" geyiklerinden bu noktaya kadar getirebilen yapımcı ekibe de helâl olsun diyorum. Şimdi lütfen oyunu verin bize. **-Eren E.**



Bugün ne yesek??!









DERS: Tarih
KONU: 1400'lü yıllarda Bohemia Krallığı

SINAVDA KESİN ÇIKACAK; En az bir zehir tarifi

win ps4 one

TÜR: Aksiyon / RYO YAPIM: Warhorse Studios
DAĞITIM: Warhorse Studios ÇIKIŞ TARİHİ: 2017

KINGDOM COME DELIVERANCE

Bu oyunun vuruş hissi ve dövüş sistemi konusunda sıkıntıları var, onu bir kenara koyalım. Ama şu aşırı gerçekçi yaklaşımı var ya, hakikaten insana "yok artık" dedirtiyor. Gösterilen oynanıştan örnek vereyim:

Kral size diyor ki; "istilacı bir kuvvet bizim ülkeye girdi, bilmemnereye kamp kurdu, ne yapalım?" O kampa gidip herkesi kesmeye çalışabilirsiniz (ki 2'den fazla düşman çok zorluyor), kampa sızıp yemeklerini zehirleyebilirsiniz, mühimmatlarını kundaklayabilirsiniz, uyuyanları temiz bir şekilde öldürebilirsiniz, barınakları yakabilirsiniz, herkesi gizli gizli halledebilirsiniz vesaire vesaire.

Ama hangi yolu seçerseniz seçin en ufak ayrıntısına kadar gerçekçi düşünmelisiniz. Metal parçaları olan, ses çıkaran zırhlarla gizli ilerleyemezsiniz, düşmanların kıyafetini giymeden kampa sızamazsınız, her an biri sizi durdurup "sen kimsin?" diye sorabilir, konuşma yeteneğinize göre bilmediğiniz dilde yanıt vermeye çalışabilir, duymazdan gelebilir, saldırabilirsiniz. Yemeklerini zehirlediklerinde kimlerin yemekten yiyeceğini bilemeyeceksiniz. Sadece bir kişi yiyip zehirlenebilir, kamp alarm durumuna geçip sizi zor durumda bırakabilir. Ha tabii bunları komple es geçip krala, "yürü gidelim saldıralım" demek de elinizde. İstediğinizi yapmayı başarıp başaramayacağınızı etkileyen, aynı gerçekte olacağı gibi sayısız bilinen veya bilinmeyen etmen var ve sizin tek yapabileceğiniz başarı ihtimali en yüksek yolu seçip planınızı en iyi şekilde uygulamaya çalışmak.

Şu saatten sonra savaşların über gelişim göstereceğini sanmıyorum. *Kingdom Come: Deliverance* eksiklikleriyle sevmemiz gereken bir oyun olacak ama piyasada benzeri pek olmayan, son derece detaylı ve son derece gerçekçi bir RYO'dan bahsediyoruz. Sevenlerinin çoğunlukta olacağını öngörüyorum. **-Ömer**



Bugün şey oldu... Şimdi bizim sınıfta çok yakışıklı, kızların peşinden koştuğu bir arkadaş var ama eski havası da yok yani. Artık kızlar yan sınıfta bir eleman var, onun yanına gidiyorlar hep. Ama bugün bizim sınıftaki arkadaş okuldan mezun olmuş karizmatik abisiyle birlikte geldi, herkes bakakaldı. Yine ilgi çekmeyi başardı yani. Bir de yanlarında vatkalı ceketli, güneş gözlüklü biri daha vardı ama onun kim olduğunu anlayamadım. Sürekli homurdanıyordu.

win ps4 one

TÜR: FPS YAPIM: Infinity Ward DAĞITIM: Activision ÇIKIŞ TARİHİ: 4 Kasım 2016

DERS: Milli Güvenlik
KONU: Gelecekte savaşlar nasıl olacak?

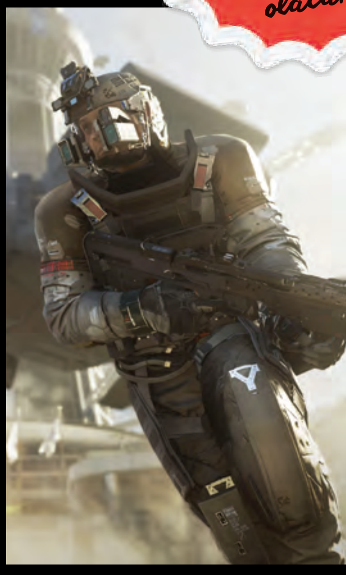
COD: INFINITE WARFARE & COD: MODERN WARFARE REMASTERED

Hani aksiyon bir oyunun oynanış videosu normalde yavaş başlar, karakterler yürür, bir şeyler olur, aksiyona girerler, sonunda ihtişamlı bir anla video sonlanır ya... İşte bu sefer o son yoktu. Farklı bir video yapmak isterseniz sırf aksiyon yaparsınız veya başka, bir yol izlersiniz. Ama bir aksiyon oyununun oynanış videosu sadece yürümekten ibaret olunca insan bir şaşırıyor.

Infinite Warfare'de gördüğümüz şey, ekibimizin bir kurtarma görevi nedeniyle bir göktaşına kurulmuş, yıkık bir uzay üssüne inmesi ve hayatta kalan var mı yok mu diye etrafı araştırması üzerineydi. Güneş vurduğunda 900 dereceyle pişirdiğinden açık alanlarda zamanlama kasarak hareket etmek gerekiyordu. Neyse, ona dikkat ederek yürüdüler, yürüdüler ve video bitti. Biraz sallamışlar Gamescom'u kısacası. Yine de çoğu oyuncunun aksine *Infinite Warfare*'den nefret eden biri değilim. Düşük yerçekimli veya yerçekimsiz ortamlarda silahlı çatışmalara girmek bilim-kurgu sevenler için çekici bir şey nihayetinde.

Eşantiyonmuşcasına çıkan *Modern Warfare Remastered* ise *Infinite Warfare*'dan daha fazla heyecan yaratınca yapımcılar da belli ki "biz buradan yürüyelim" demişler, onun videosu daha uzun ve daha aksiyon doluydu. Grafikler diğer modern FPS'ler kıvamında olmasa da gayet yeterli duruyor. Oynanışta da eskimişlik kokan herhangi bir nokta gözüme çarpmadı. Bilim kurgu olmayan *CoD* isteyen kitlenin hayal kırıklığı yaşamayacağı kesin gibi bir şey.

Infinite Warfare'ın zombi modu *Zombies in Spaceland* de duyuruldu bu arada. Epey uçuk kaçık olmuş. **-Ömer**



OMG!!! IT'S DEDSEC!

Call me maybe?





DERS: Bilgisayar
KONU: Pentagon'a nasıl sızılır?

win ps4 one

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Ubisoft Montreal
DAĞITIM: Ubisoft **ÇIKIŞ TARİHİ:** 15 Kasım 2016

WATCH_DOGS 2

Watch_Dogs 1'in kendini ilk gösterdiği zamanı hatırlıyor musunuz? Yarattığı heyecanı? Bizi kendimizden geçirişini? Ve ardından da çoğu oyuncuyu hayal kırıklığına uğratışını? Ubisoft'un tamamen saçmalığa kayan pazarlama stratejisini (*GTA 5*'e laf atmak gibi)?

Artık bunları geride bırakmanın zamanı geldi. Çünkü *Watch_Dogs 2* bu vaatlerin hiçbirini yanında getirmiyor. Tabii bu dediğimi tamamen olumlu anlamda düşünmeyin. Demek istediğim "Watch_Dogs 2 bangır bangır geliyor" reklamlarının etrafta dönmemesi. Ama bu Ubisoft'un artık daha mütevazi bir firma olmasından değil, oyunun gerçekten de "bangır bangır" bir tarafının olmamasından kaynaklanıyor.

Watch_Dogs 2'yi yapımcılarıyla birlikte 20 dakika oynama şansı buldum. Co-op takıldık, sağı solu hack'ledik ve iki adet görev yaptık. Gösterdikleri materyal gerçekten de iyiydi. Ancak dediğim gibi; oyun içerisinde bir sürpriz taşımıyor. Açık dünya, aksiyon, gizlilik bunların hepsi bildiğimiz formatta karşımıza çıkıyor. İşin bangır bangır olmamasının sebebi de bu biraz.

Öncelikle oyunun en zayıf bulduğum tarafından, aksiyon kısmından bahsedeyim. Son zamanlardaki tüm yapımlar gibi *Watch_Dogs 2*'de de sipere yatıp sabaha kadar beklemek aksiyon anlarında bir çözüm değil. Hareketli olmanız, devamlı yer değiştirmeniz gerekiyor. Neyse ki karakterimizin akrobatik yapısı buna uygun. Fakat ufak tefek olması sebebiyle eline ne zaman makineli bir tüfek alsa gözüme bir garip geliyor. "Çocuğum tehlikeli o, bırak elinden" diyesim geliyor.

İşin vuruş hissi kısmı da *Watch_Dogs*'un 'çok iyi' olamadığı bir başka nokta. Kötü değil, ama dediğim gibi 'bangır bangır' da değil.

Gizlilik ve hack'leme işleriyse bir noktada birbirlerine paralel. Her ne kadar aksiyon anlarında arabaları hack'leyerek etrafı dağıtabiliyor olsanız da hack'leme işi asıl olarak gizli gideceğiniz anlarda işe yarıyor. Dikkat dağıtma, kilitleri yerleri açma, kamera sistemlerini kapatma hack'lemenin faydalarından birkaçı. Gizli giderken kullanabileceğiniz yakın dövüş silahınız da oyundaki hoşluklardan biri.

Ubisoft önceki oyuna göre bu kez hack'leme konusunda daha ciddi. Küçük aracımız (ben ona oyuncak araba diyorum) ve drone'umuz erişemediğimiz yerleri hack'lemek için yanı başımızda yer alıyor. Fakat bu iki oyuncak oyundaki tek değişiklik değil. Artık tek tuşla hack ekranını açıp bir arabayı hack'leyebiliyor, etraftaki insanların telefonlarına dikkat dağıtıcı mesajlar gönderebiliyorsunuz. Şu anda seçenek olarak az gözükse de kullandığınız zaman önceki oyuna göre sizi daha bir hacker hissettirdiğini söyleyebilirim. Bunun en büyük sebebi de özellikle oyuncaklarınızı kullanarak alternatif çözümler düşünüp bulabilmeniz.

Gelelim bu oyunun bangırlaşması için ihtiyacı olan şeye. Öncelikle oyunun bir tarzı var. Oynadığım süre zarfında bu konu hakkında emin oldum. Fakat bu tarz zaman zaman 'aykırı gençler ve maceraları' tadına dönüşebilir diye korkmuyor da değilim. Eğer senaryo bu konudaki ağırlığını koruyabilirse oyunu öne taşıyacaktır. İkinci olaraksa ilk oyunun belki de en iyi olduğu konunun; görev ve bölüm tasarımlarının ikinci oyuna da taşınabilmesi. İlk oyundaki tasarımları açıkçası beğenmiştim, görevler keyif vermişti, 2. oyunda da bunun sinyallerini aldım.

Fakat ekrandan kafamızı kaldırıp resme uzaktan baktığımızda elimizdeki oyunun gerçek anlamda bizleri heyecanlandıracak bir materyal sunmadığının altını çizmem gerek. İyi bir oyun olacaktır ama daha fazlası için birden fazla sürprizi de beraberinde getirmesi gerek. **-Enis**

INDIE ARENA

En güçlü bağımız: BAĞIMSIZLIĞIMIZ!



Yüzlerce metrekareye tüm görkemiyle ve tek başına oturan, sesi ayrı, ışığı ayrı hipnotize eden büyük büyük oyunların arasında gezindikten hemen sonra, iki kişinin yan yana duramayacağı genişlikte bir standın önünde *Hidden Folks* diye siyah-beyaz bir oynamak için kuyruğa girince insan bağımsız oyunların sırrını daha bir anlıyor. Özgünler ve keşfedilmekten başka şansları yok bağımsızların. Bu yüzden de çekiciler. Oyunun kendisini keşfetmek bile bir oyun gibi.

Gamescom'un 10'uncu salonunda *Hidden Folks*'la birlikte onlarca bağımsızın bir arada sergilendiği, yapımcılarının da bizzat oyunun başında sizinle sohbet etmek için beklediği Indie Arena'da yaklaşık bir saat dolaşıp bu keşif görevini tamamladık. Buraya aklımızda kalanları sıralıyoruz ama aslında kalbimizi çelenlerin sayısı çok daha fazlaydı. **-Serpil**

TÜR: Macera **YAPIM:** Studio Fizbin

The Inner World

Elde dokunmuş kilimler, tasarım giysiler, taze çekilmiş kahveler gibi bir oyun *The Inner World*. Her tarafından özen fışkırıyor, sevilerek yapıldığı belli oluyor. Point and click bir macera oyunu olduğundan çok enteresan mekanikleri falan yok elbette ama seslendirmeler, diyaloglar, çizimler, bulmacalar görebildiğim kadarıyla harika. Konusunu artık oynarken çözeriz zira oyunun durduğu standın başı o kadar kalabalıktı ki pek bir şey anlamadım hikâyeden. Sadece oyundaki konuşmaları değil, yapımcının o sırada bana anlattıklarını da zerre anlamadım aslında. Olsun. Eminim kötü bir şey dememiştir... Di mi, dememiştir?



TÜR: Platform **YAPIM:** Those Awesome Guys

Move or Die

Çok hızlı, çok eğlenceli, bayağı da kırık bir oyun *Move or Die*. Dört arkadaş toplanıp 20 saniyelik bölümleri tamamlamaya çalışıyorsunuz ama bu pek kolay değil. Çünkü kuralları kimse bilmiyor. Her denemede görevinizi ve yapabildiklerinizi yeniden keşfetmek zorundasınız ve evet, sadece 20 saniyeniz var. Türü "arkadaşlık bitirici parti oyunu" diye geçiyor ama daha genel hatlarıyla siz platform oyunu diye düşünebilirsiniz.





TÜR: Macera ○ YAPIM: Exordium Games

Bear With Me

Birkaç yıldır indie standlarının vazgeçilmezi olan *Bear With Me*'nin ilk bölümü bu ay (Ağustos) yayınlandı. Henüz tam sürümünü oynamadığımız için buraya alıyorum kendisini ama aslında iyi bir inceleme sayfasını da hak ediyor oyun. Zira her şeyiyle kendine özgü bir tarzı var. Noir bir dünyada geçen, korku öğeleriyle beslenmiş ve bir hayli derin görünen bir hikâyeye sahip. Amber, oyuncak ayısı Teddy Bear'ın da yardımıyla kayıp kardeşini bulmaya çalışıyor. İsmindeki feci kelime oyununu görmezden gelmek şartıyla *Bear With Me*'yi macera-korku seven oyunculara rahatlıkla önerebilirim. Şu an ilk bölüm Steam'de 10TL.



TÜR: Simülasyon ○ YAPIM: Team Niche

Niche

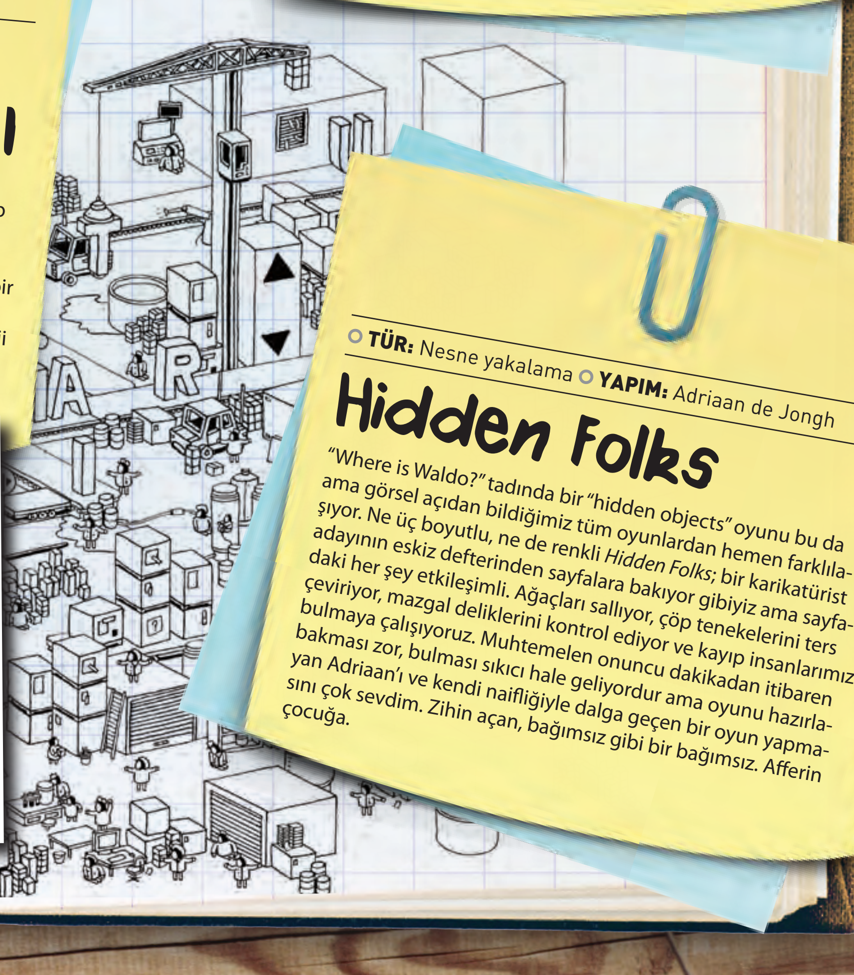
Bu yılın, reklamı en iyi yapılan indie projesi *Niche*. Sadece oyun mecralarında değil, bilimsel makalelerde de ismine rastlamış olabilirsiniz zira gayet iddialı ve ilginç bir konu seçmiş kendisine. Şöyle ki; bir yaşam formu oluşturuyor ve onu hayatta tutmaya çalışıyorsunuz. Çevresel faktörler, dayanıklılık, üstün türlerin baskısı gibi doğal faktörler arasında canlı türünüzü çoğalmaya ve bir yandan da evrimleşmeye yönlendirmeniz gerekiyor. Projenin üç kişilik ekibinden Philomena Schwab'la ayaküstü konuşmamızdan anladığım kadarıyla *Niche*'in dünyası giderek genişliyor ve oyuncuların ilgisi bu şekilde devam ederse bu dünya Maxis'in *Spore*'unu yakalayabilir. Bağımsız bir oyun için büyük başarı.

TÜR: Aksiyon / Macera ○ YAPIM: Shy Kids Club

The Incredible Journey of You and I

Tüm Gamescom'da gördüğüm en romantik oyun buydu sanırım. Ekrandaki pembe-mavi iki minik şeye boş boş bakınıp ne olduğunu anlamaya çalışıyordum ki elemanın biri yaklaşıp "Biraz anlatmamı ister misin?" dedi. "Oyunu karımla birlikte yaptık, pembe nokta onu temsil ediyor, mavi de beni. Birlikte bir geminin farklı parçalarıyız ve uyum içinde hareket ederek düşmanlardan kurtulmamız gerekiyor." "Aaaa, çok şirin!" dedim tabii o an ama şimdi yazarken biraz sıkıcı geldi, ne yalan söyleyeyim. Yine de oyun gerçekten tatlı görünüyor. Arkadaşlarla değil ama sevgiliyle oynamalık.





TÜR: Nesne yakalama ○ YAPIM: Adriaan de Jongh

Hidden Folks

"Where is Waldo?" tadında bir "hidden objects" oyunu bu da ama görsel açıdan bildiğimiz tüm oyunlardan hemen farklılaşıyor. Ne üç boyutlu, ne de renkli *Hidden Folks*; bir karikatürist adayının eskiz defterinden sayfalara bakıyor gibiyiz ama sayfadaki her şey etkileşimli. Ağaçları sallıyor, çöp tenekelerini ters çeviriyor, mazgal deliklerini kontrol ediyor ve kayıp insanlarımızı bulmaya çalışıyoruz. Muhtemelen onuncu dakikadan itibaren bakması zor, bulması sıkıcı hale geliyordur ama oyunu hazırlayan Adriaan'ı ve kendi naifliğiyle dalga geçen bir oyun yapmasını çok sevdim. Zihin açan, bağımsız gibi bir bağımsız. Afferin çocuğa.

win one

TÜR: Macera ○ YAPIM: Rare ○ DAĞITIM: Microsoft ○ ÇIKIŞ TARİHİ: 2017

SEA OF THIEVES

DERS: Gemicilik
KONU: Konuşmadan peynir gemisi yürütme

Arkadaşlarla beraber oynamalık, büyük umut vaat eden yapımlardan biriydi *Sea of Thieves*. Bir tayfa oluşturup açık denize açılmak, herkesin kendi görevinin olması, hazine peşinde yelken açıp bilinmezliğe doğru ilerlerken diğer gemilerle kapışmak çok eğlenceli anlara gebe bir fikir. Ne var ki Gamescom'un en aydınlatıcı yanlarından biri de oyun kumandasını daha önce hiç oynamamış kişilere vermesi ve oyunun "gerçekte" nasıl olacağını göstermesi oluyor. 15 dakikalık oynayış videosu çıkan *Sea of Thieves* de maskesini bu oynayışla düşürdü.

Oyun sesli iletişim olmadan oldukça boş ve manasız görünüyor, onu belirtmem gerek. Etrafınızda koşturan gemiciler kafalarına göre toplara geçiyor ya da gelip kaptandan dümeni almak için yanında zıplıyor, bir gemi görünce kaptan dümeni bırakıp toplara koşturuyor, açık denizde ilerlerken yelkenlerden önünü göremeyen dümenciye kimse yardımcı olamıyor gibi gibi. Daha önce gösterilen sinematik ve oynayış videosunun üzerine yeni bir şey eklenmediğinden sadece bu oynayış videosundan yorum yapıyorum ve gördüklerim beni hiç tatmin etmedi. Çok çabuk şekilde tekrara bağlayacakmış ve oyuncuyu elinde tutacak gerekli malzemeden yoksunmuş gibi görünüyor *Sea of Thieves*. Sesli iletişim olmadan boş görünmesini normal karşılıyorum böyle sosyal bir oyunun ama umarım içerik anlamında önümüzdeki günlerde daha sevindirici haberler alırız. Şimdilik kara görünmedi. **-Tarık**









win ps4 one

TÜR: Platform ○ YAPIM: Tarsier Studios ○ DAĞITIM: Bandai Namco ○ ÇIKIŞ TARİHİ: Bahar 2017

LITTLE NIGHTMARES

DERS: Gastronomi
KONU: Grup oluşturup kâbus pişirme

"Sevimli mi olsam yoksa rahatsız edici mi?" sorusuyla kafayı bozup, kişilik bölünmesi yaşayarak ikisi birden olan, arkasında Bandai Namco'yu bulunduran bir yapım *Little Nightmares*. Üç boyutlu bu bulmaca-platform oyununun sloganı "kâbuslarınızla yüzleşin" olsa da, hafif karanlık atmosferinde korkutuculuktan çok rahatsız edicilik yatıyor. Gamescom'da gösterilen 10 dakikalık oynayış videosu, oyunun başka öne çıkan özelliklerinin de bulunacağını gösterdi; oldukça başarılı görünen fizik motoru gibi örneğin. Etrafta böcekler gibi koşuşturan küçük, kukuletalı figürlerle ucuz korku filmlerindeki küçük kız çocuğunun etkisini yaratılmak istenmiş ama işin korkutuculuk kısmı biraz zayıf kalmış sanki.

Zaten "*Little Nightmares*'in özünde olayları bir çocuğun gözünden görmek yatıyor" diyor yapıcılar. Peşinizden elleri açık, böğürerek koşan bir et yumağı varken çocuk olmasak da gerilirdik elbette ama bu his oyunun geneline yayılabilecek mi çok emin değilim. Sanki rahatsız edici sevimlilik konseptine fazla saplanıp iki tarafa da yeterince odaklanamamış hissi veriyor. Ya da ben yakın zamanda bu türün en iyi örneği olan *Inside*'ı oynadığımdan standartlarım gereksiz yükseldi, o da olabilir.

Gene de görselliğinin oldukça kaliteli olacağı şüphesiz *Little Nightmares*'in. Arkaplan renklendirmesi, üç boyutun ve ışığın kullanımı gerçekten şahane görünüyor. "Bulmacalar ne kadar zorlayacak, oyun süresi ne kadar olacak, oyunun elle tutulur bir hikâyesi olacak mı?" gibi sorular cevapsız olsa da gözümüzü dikip beklediğimiz yapımlardan bu kukuletalı arkadaş. Sonuçta hepimiz bir zamanlar çocuktuk ve çocukların kâbusları yetişkinleri bile ölesiye korkutur. **-Tarık**

Et Muhafaza Yöntemleri

- Bozulmadan önce pişir/tüket
- Sosis yapıp kurut (ufaklıkların sallanmasına izin verme!)
- Küçük parçalara bölüp sakla
- Mutfağı temiz tut, kukuletalılardan kurtul!



win ps4 one

○ **TÜR:** Spor ○ **YAPIM:** Ubisoft Annecy ○ **DAĞITIM:** Ubisoft ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2016

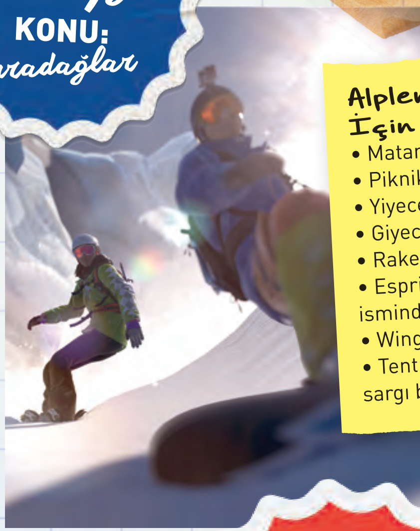
DERS: Coğrafya
KONU: Sıradağlar

STEEP

Ubisoft'un "N'alaka şimdi?" dediğimiz oyunu *Steep*'i Gamescom'da oynama şansı buldum ve bayağı da eğlendim doğrusu.

4 temel atraksiyonumuz var bildiğiniz gibi: kayak, wingsuit, snowboard ve paraşüt. Hani Ubisoft'un klasik "kule bul, görev aç" mantığı vardır ya, o sistem burada da mevcut. Saydığım dört yöntemden birini kullanarak bir sonraki "drop zone"un yakınına gidip orayı açıyorsunuz ve etraftaki görevlere erişim hakkı elde ediyorsunuz. Sadece dört kategori olması canınızı sıkmasın, farklı bölgeler ve farklı görevler içerik zenginliğini fazla fazla sağlayacak gibi ki oyun alanının çok büyük olduğunu da hatırlatayım, Alpler komple dolaşılmayı bekler. Freestyle görevlerde yapılabilecek hareket çeşitlerini ve genel oynanışı biraz yetersiz buldum kısa oyun seansımda ama hıza dayalı görevler bayağı çılgın. Özellikle wingsuit'i açıp ağaçların arasından son hız süzülmeye çalışmak çok fena.

Ekstrem spor sevenlerin kesinlikle göz önünde bulundurması gerek bence *Steep*'i. Diğer oyuncuları çeker mi? İşte onu çok zannetmiyorum şimdilik. **-Ömer**



Alpler Gezisi İçin Gerekenler;
- Matara
- Piknik örtüsü
- Yiyecek
- Giyecek kalın bir şey
- Raket
- Espri yapmak için Alper isminde bir arkadaş
- Wingsuit
- Tentürdiyot, oksijenli su, sargı bezi

win ps4 one

○ **TÜR:** Macera / Hayatta Kalma ○ **YAPIM:** Capcom ○ **DAĞITIM:** Capcom ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 24 Ocak 2017

DERS: İlk Yardım
KONU: Salgın hastalık, savaş ve felaket durumlarında hayatta kalma

RESIDENT EVIL 7

Bana öyle geliyor ki; çıktığı vakit bir kesim *RE7*'yi yerden yere vuracak, bir kesimse bağrına basacak. Zaten oyunun yapımcısı Kawata da durumun farkında ve "herkesi memnun etmemiz mümkün görünmüyor" diyor. Kendi adıma *Resident Evil 7*'nin ilk duyurulduğu andan şu haline kadar olan dönemde gayet doğru hamlelerle ilerlediğini düşünüyorum. Örneğin bize oynatılan demolardan hiçbirisi halen oyunun ana hikâyesinden bir şeyler göstermiş değil. Onun yerine sağda solda bulduğumuz video-kasetler yoluyla içine dâhil olabildiğimiz kısa öyküler gördük hep şu ana kadar. Zaten Kawata'nın da belirttiği üzere bu öykü parçacıkları sizin ana hikâyedeki bazı şeyleri anlamanızı sağlayabileceği gibi, bulmacalar konusunda da yardımcı olabilecek çeşitlilikte ayarlanmış. Yani kaset bulduk mu izliyoruz millet.



Capcom Gamescom'da da geleneği bozmayarak "Lantern" bölümünü yayınladı bu kez. Mia isimli genç bir kızın bataklığın ortasındaki izbe kulübeden kaçmaya çalıştığı bölümün düşmanı ise sürekli elinde bir gaz lambasıyla dolaşıp bizi arayan ürkünçlü bir teyze. Onun nefesini her an ensemizde hissettiğimiz demo bu sayede bulmaca çözerken dahi belli bir stres yaşamamızı sağlamış. Açıkçası oyunun böyle bir yöne gitmesi, sıradan bir zombi aksiyonu olmasından daha çok ilgimi çekmekte benim ve oldukça gizemli bir hikâyeye konuk olacağımızı düşünüyorum.

Alien Isolation'ın yarattığı gerilime yakın olur mu hissiyatı bilinmez ama çıktığında *RE7*'nin en sağlam hayatta kalma-korku oyunlarından biri olacağı şimdiden belli gibi. **-Eren E.**

Hangi ilaç neye iyi gelir, iki yeşil bitkiyi karıştırsam bir mavi bitki eder mi, yanık durumlarında nasıl ilk yardım yapılır gibi konularda daha fazla çalışılacak.



DERS: İnkılap Tarihi
KONU: İmparatora duyulan sadakatin zarureti



Yarın okula adeptus artibesler gelip kaosa karşı savunma yöntemleri öğretecekmiş.



win

○ **TÜR:** Strateji ○ **YAPIM:** Relic ○ **DAĞITIM:** Sega ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017

DAWN OF WAR III

Fuarda çok sayıda oyun vardı, ancak bir yapımı hayranları muhteşem fragmanını izlediklerinden beri fanatikçe bekliyorlardı. O oyundan 17 dakikalık bir video dışında pek bir şey paylaşılmadı ancak videoyu sindiren *DoW* oyuncuları, sözlerle anlatılabileceğinden fazlasını öğrendiler bile.

DoW 1 ordulara, *DoW 2* kahramanlara odaklanıyordu. Yeni oyunda her ikisi de eşit planda tutulmaya çalışılıyor. Burada ilk dikkat çeken, üs yapımının *DoW 1* mekaniklerine geri dönmesi. Kaynak toplamak için halen yapılar kuruluyor ve bunları geliştirdikçe gelirimiz artıyor. Buraları bir an önce ele geçirme hedefi de oyuncuları agresif bir oyuna itiyor. *DoW 2*'de olduğu gibi mevcut bir birimin ölen üyesini tamamlama, sıfırdan birim üretmekten daha hesaplı. Kahramanlar ise belirli binalara yakınken iyileşiyorlar. İkinci oyundaki öldürme animasyonları, aynı animasyonların tekrar tekrar gösterilmemesi ve aksiyonun azalmaması için oldukça sınırlanmış. Bununla beraber kimi birimlerin görev yetenekleri net ve sabitken Tactical Marine gibi ana birimlere halen plazma veya alev silahı gibi farklı silahlar verebiliyoruz. Burada da *DoW 1-2* arası bir yol izleniyor.

Oyunda co-op modu olması şimdilik planlanmamakta. Bunun yerine *DoW 3*'te Space Marine, Ork ve Eldar görevlerini sırasıyla oynayacağız. Böylece senaryo bittiğinde tüm mevcut ırkları eşit öğrenmiş ve senaryoyu farklı açılardan izlemiş olacağız. Bence bu çok oyunculu moda geçmeden önce önemli bir avantaj. Irk seçiminde ise önceki oyunlardaki popülerlik dikkate alınmış (hani benim Tyranid'im, Necron'um :( ) Oyun üç ırkın bir süper silahın peşinde koşmasıyla başlıyor ve ırklar daha büyük bir tehlike ile yüzleşiyorlar. Sonrasını öğrenmek için beklemek zorundayız.

Oyunun kuvvetli yönlerinden biri yine seslendirmeler olacak gibi. Oyun sırasında arkadaki bağırış çağırış ve gürültüler tam bir fütüristik savaş havasını veriyor.

Erken konuşmayı sevmem ama korkarım çok erkenden havasına girmeye başladım. *Dark Crusade*'i tekrar mı kursam ne yapsam? **-Göker**



win ps4 one

○ **TÜR:** FPS ○ **YAPIM:** DICE ○ **DAĞITIM:** Electronic Arts ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 21 Ekim 2016

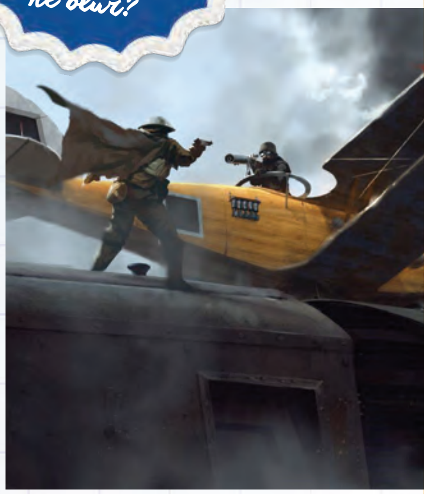
DERS: Fizik
KONU: Atla tren çarpışırsa ne olur?

BATTLEFIELD 1

Battlefield sonunda kocaman gözlerle beklediğimiz Osmanlı İmparatorluğu'nu ve Sinai Çölü haritasını gösterdi Gamescom'da. Yanında tankların peşinden koşan atlar, tam 6 adet oturma yeri olan treni, kum fırtınaları ve paramparça olabilen atmosferini de gördük. Gözlerimizin yaşarması kumdan bu arada, göze kaçıyor.

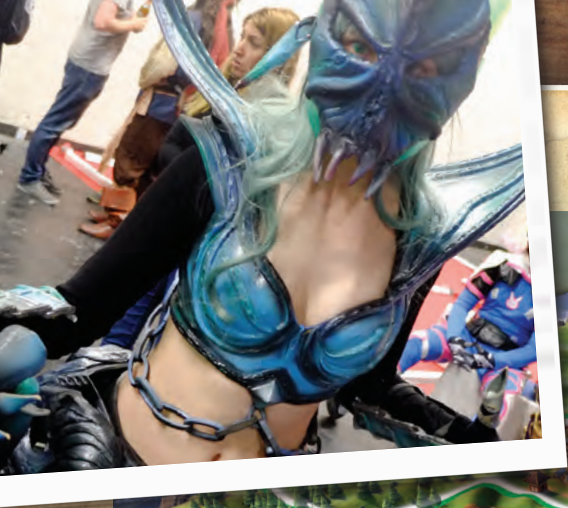
Alışık olduğumuz Conquest modunda, Sinai Çölü haritasında, Osmanlı'yla İngiltere arasında geçen tam 66 dakikalık 4 maç oynandı Gamescom'da. Sadece haritayı görmekle kalmadık, yeni silahları, atların ne şekilde çalıştığını, "bayonetta"yı, yani yeni hücum mekaniğini de canlı canlı izledik ve fanboyluğumu mazur görün ama lütfen gelsin artık dedik izlerken. Ki geldi, betası 8 Eylül'e kadar açık. Epeyce büyük olan haritada uzaklardan gelen fırtınayı görünce evlere koşturan piyadeler, atların üzerinde koşturup kılıçla düşmanlarını biçmeye çalışan süvariler, uçaklarla takım arkadaşlarına dehşet saçan treni bombalamaya çalışan pilotlar, rakip keskin nişancılarının saklandığı evleri başlarına yıkan tanklar, alev silahıyla bayrağını korumak için etrafı alevlere boğan özel sınıflar... Aksiyonun her türlüsüne doyduk kısaca.

Çöl ortamı oldukça güzel görünüyor ve genelde açık olan alanı stratejik olarak konumlanmış evler, tepeler ve kayalıklar renklendiriyor. Haritanın en önemli yanıysa tabii ki "Behemot"un, yani trenin geçtiği raylar. Bu raylar yalnızca bir bayrak noktasından geçiyor olmasına karşın trenin ateş gücü o denli yüksek ki tüm haritaya etkisi çok büyük oluyor. Aynı biçimde kum fırtınası da tüm dinamiği değiştirebileceğini kanıtladı gösterilen maçlarda. **-Tarık**



Çöl Savaşının Püf Noktaları

- Gaz maskeni unutma, yeşil dumanı gördün mü hemen tak.
- Atla tank kovalamak iyi bir fikir değil!
- Kum fırtınasında olabildiğince çabuk içeri koş (içeri diye bir şey kaldıysa).
- Tren dostsa içine gir, düşmansa kaç!
- Süngü kullanacaksan isabet ettireceğinden emin ol!





DERS: Sosyoloji
KONU: Sid Meier Kanunları



win

○ **TÜR:** Strateji ○ **YAPIM:** Firaxis ○ **DAĞITIM:** 2K Games ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 21 Ekim 2016

SID MEIER'S CIVILIZATION VI

Kaderde Koelnmesse koridorlarında göbek atmak da varmış! Yaptığımla gurur duyduğumu söyleyemem ama pişman da değilim. Gamescom'da *Civilization VI* oynadığımdan beri birtakım aşırı hareketler içerisindeyim ve tıpkı oyunun kendisi gibi üstümdeki bu değişim de beni mutlu ediyor.

Bundan sekiz yıl önce (yuh, sekiz yıl dedi!) konsollara özel olarak çıkan *Civilization Revolution*'ı önce E3'te oynayıp çok neşeli bulduğumu, sonra oyun çıkınca nefret ettiğimi hatırlıyorum. Görüntüsüne aldanmışım, içerik açısından gelmiş geçmiş en sığ Civ'di *Revolution*. Peki *Civ6* konusunda da yanılıyor olabilir miyim? Oyun sadece görsel olarak mı heyecan verici? Tabii minimum 10 - 15 saat oynamadan herhangi bir *Civilization* oyununun derinliğini ölçmek kolay değil ama size oyunda görebildiğim yenilikleri anlatayım, kendiniz karar verin.

Altıgen sisteme geçtiğinden beri birim kontrolü daha stratejik hale gelmişti *Civilization*'ın, artık bu stratejik düzene şehir yönetimi de ekleniyor. Şehirlerimiz yine çevresinde nüfusu ya da üretimi etkileyecek kaynaklara sahip ancak tek seçeneğimiz bu kaynakları işlemek değil. Şehrin bulunduğu coğrafi alan sıkışıksa o kaynakları kullanmak gibi bir lüksümüz olmayabilir, zira o toprak parçasına yayılmak için ihtiyacımız var. Şehirler metropoliten alanlar haline gelip bölgelere ayrılabiliyor ve örneğin bir altıgeni kültür bölgesi ilan ettiğinizde orayı artık özelleştirmiş oluyorsunuz, müzenin yan tarafını da bostan yapayım diyemiyorsunuz. Kültür bölgesi örneğindeki gibi, ilim irfan için kampus ya da işte askeriye, liman gibi başka bölgeler de ilan edebiliyorsunuz ve binalarınız, ait oldukları bölgede inşa ediliyor. Şehri bölgelere ayırmak için tabii belli bir nüfusa ulaşmak gerekiyor ve oynayabildiğim 45 dakika içinde o noktaya yaklaşamadığımdan neyden bahsettiğimi ben de şu an tam bilmiyorum.

O zaman biraz da bildiğim yerlerden anlatayım... Oyunun başında hayatı bize dar eden barbarlar var ya, onlar da bir kabile gibi davranmayı öğrenmiş görünüyor *Civ6*'da. Gördükleri yerde saldırmak yerine, şehrinizi tespit ettikten sonra adam toplamak için köylerine dönüyorlar. Bir yandan korkutucu ama sanıyorum ki oyuna alıştıktan sonra çok daha kolay atlatacağımız bir tehdit artık barbarlar. Aynı şekilde bizim birimlerimiz de daha akıllı, öğrenmeye daha açık görünüyor. Eskiden sadece çölleri bayırları dolanan izcilerimiz, eğer doğru şekilde geliştirirsek dağlara da tırmanabiliyor örneğin.

Zaten nerede başladığınıza, hangi kaynakları kullandığınıza, kimlerle komşu olduğunuza bağlı olarak acayip değişen bir deneyim olacak yeni Civilization. Teknoloji geliştirme hızınızı, mini görevlerle yükseltebileceksiniz. Deniz kenarındaysanız balıkçılığı çok daha hızlı öğreneceksiniz, madencilikte ilerlemek için etrafınızda taş, kömür gibi kaynaklar olması gerekecek. Bu arada çok sinir bozucu bir detay vereyim: İşçileriniz üç parça iş yaptıktan sonra yok olacak. Fakat iyi haber; her bir işi tek turn'de yapacaklar. Dağı taşı tarla yaptığımız zamanların sonuna geldik yani.

Bir de izlemelere doyamadığım birkaç görsel ayrıntıdan bahsetmek istiyorum size. Dünya haritası, renklerinden şehirlerin görünümüne kadar acayip değişmiş durumda. Harita açıldıkça güzelleşiyor, eskisi gibi bulutların arkasında değil, daha ziyade soluk bir resmin belirginleşmesi gibi bir efekt var üstünde. Anlatamayışımdan da anlamışsınızdır; cidden çok güzel bir görüntü bu... Dünya harikalarının yapımını gösteren animasyonlara da bayıldım. Az çok mimari seviyorsanız sırf inşa animasyonu için tüm dünya harikalarını yapmak isteyeceksiniz. Bir de uygarlık liderleri. Bir sürü yeni lider eklendiği gibi her birinin mimikleri de zenginleştirilmiş ve çok sevimli olmuş. Özetle, grafikler çok çok güzel.

Yeni Civ'in liderlerinden politikalarına, teknoloji ağacından birimlerine ve çok ciddi anlamda grafiklerine sinmiş bir yenilik var. Hepsine birden burada değinmem, değinsem de hakkını vermem mümkün değil. O yüzden hevesimi iki ay daha içimde tutmak zorundayım. Ve umarım patlamam. **-Serpil**

MEDENİYETE GİRİŞ

1. Bir halkı mutlu etmek istiyorsanız onlara mermer verin. Mermer bulamazlarsa ekmek yesinler.
2. Komşularınıza sınırlarınızı açmayın, gelip ülkenin ortasında dikilmek suretiyle yüzyıllarınızı heba ederler.
3. Haritaya bir bakın, Aztekler yakınınızdaysa bilimle, kültürle boşuna uğraşmayın. Sizin geleceğiniz New-ton'da değil, okçularda.



Divinity: Original Sin II

DERS: Din Kültürü
KONU: İlk Günah

win

○ **TÜR:** RYO ○ **YAPIM:** Larian Studios ○ **DAĞITIM:** Larian Studios ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** Aralık 2016

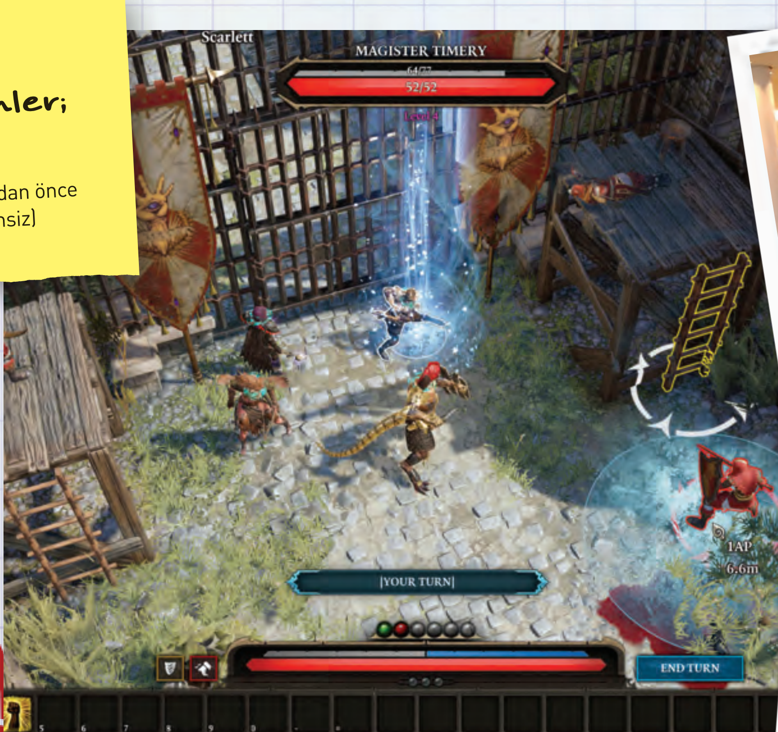
Önümüzdeki aylar RYO sevenler için muhteşem geçecek, orası belli. Obsidian'dan *Tyranny*, InExile'dan *Torment* ve Larian Studios'tan *Divinity: Original Sin 2* resmen kapıda bekliyor, heyecanlanmamak elde değil.

Larian'ın Gamescom'da oyunculara oynattığı versiyonda neredeyse tüm özellikler elden geçirilmiş görünüyordu ama gösterdikleri en ilgi çekici yenilik "etiket" sistemi oldu. Karakterimizi yaratırken seçtiğimiz ırk ve köken hikâyesi bize bir de etiket ekliyor ve oyun dünyası bu etikete doğrudan tepki veriyor. Mesela diyelim ki Red Prince kökenine sahipsiniz, doğuştan hakkınız olan tahtı isteyen bir kertenkelesiniz. Bu etiket sayesinde taht peşinde koşacağınız kişisel görevler de açılacak ve oyunda ilerledikçe kendiniz de yeni etiketler ekleyebileceksiniz. Mesela Scholar, yani Alim etiketine sahipseniz bazı NPC'ler size başka türlü bulmanız mümkün olmayan bilgiler verebilecek veya bir NPC kendisine ters gelen etiket yüzünden sizi öldürmeye çalışabilecek. Bu olay oyunun hikâyesine inanılmaz bir dinamiklik kazandırmış.

Oyundaki detay seviyesi acayip derinleşmiş. Mesela karakter yaratırken kişisel enstrüman seçebiliyoruz ve karakterimiz özel bir şey yaptığında (mesela kritik zarar verme) bu enstrümanla karakterimize özgü bir melodi çalınıyor. Gizlilik sistemi harika olmuş, çevredeki düşmanların alarm durumlarını bilmek, sürekli savaşmak yerine gizlenerek ilerlemeyi de daha mümkün hale getirmiş. Oyunun metinsel yanı ise ilk oyundan çok daha ileri seviyeye çıkmış durumda ve aklınızı başınızdan alacak şeyler (tanrıları tarafından terk edilen ve o boşluğu tuhaf şeylerle doldurmaya çalışan insanların hikâyesi gibi) okuyacağınızı şimdiden müjdeleyeyim.
-Eser

Hayvanlarla konuşmak için gerekenler;

- Pet Pal yeteneği
- Bir adet hayvan
- Konuşmaya kalkmadan önce verecek yemek (glutensiz)
- Azıcık cesaret







DERS: İzcilik
KONU: Canavarlardan saklanma alanları





win ps4 one

○ **TÜR:** Korku ○ **YAPIM:** Red Barrels ○ **DAĞITIM:** Red Barrels
○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017

OUTLAST 2

Amnesia ile hayatımıza giren yeni tür korku formülünü modern oyunlardaki sinematik sosla harmanlayan *Outlast*'in popülerleşmesi çok uzun sürmemişti. *Outlast 2*'nin de Red Barrels'ın ilk oyunda tutturduğu kıvamı bozmak gibi bir niyeti yok, ama bu elini korkak alıştırdığı anlamına da gelmiyor.

Outlast 2'nin ilk oynanış videosunda geliştirici ekibin yeni vizyonundan bir kesit görmüştük. Artık daha geniş alanlarda yolumuzu bulmaya, düşmanlardan kaçmaya çalışacağız. Bu tip açık alanlardaki bölüm tasarımlarının bekleneni verip veremeyeceğine dair şüphelerime Gamescom'da cevap bulamadım ama gördüklerim beni biraz daha heyecanlandırmaya yetti. İlk *Outlast*'e benzer, daha dar alanlarda geçen yeni bir sekansı görme şansına eriştik. Okul koridorlarında geçen kısa maceramız *Outlast 2*'nin yine bol bol sürprizlerle korkutmayı ve ortamın bilinmezliğiyle germeyi başaracağının habercisi niteliğinde. Oyunun arkasındaki yaratıcı beyinler açık ve dar alanlar arasındaki dengeyi tutturup, bir de ekran başında kilitlenmemizi sağlayacak çeşitlilikte oynanış ve mekânlarla süslerse *Outlast 2*'nin ilk oyunun üstüne çıkması çok zor olmayacaktır. **-Furkan K.**

KAMPTA NE YAPACAĞIM?

- Boyuna gelen çalı buldun mu affetme, gir.
- Suya kafanı sokmaktan çekinme. Hem ferahlarsın da biraz.
- Bölgenin yerlileriyle münakaşaya girme. Sağı solu belli olmuyor adamların.
- Variller pis kokuyor ama tehlikelerden saklanmak için ideal.
- Bak bu en önemlisi. Merak ettiğin bir şey varsa her yeri araştır, bilip bilmediğin yerlere gir. Ucunda ölüm yok ya...









DERS: Coğrafya
KONU: Doğal felaketlerin faydaları

win one

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** The Coalition
○ **DAĞITIM:** Microsoft ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 11 Ekim 2016

GEARS OF WAR 4

Özlemişim. İtiraf edeyim; saf aksiyonun kokusunu özlemişim. Ama bir başka itirafım daha olacak: Yeniliği, alışılmışlığa tercih ederim. *Gears of War 4* bir *GeoW* oyunu mu? Kesinlikle! Ama çok aynı; hem de çok.

Karşılaştırma doğru olmayacak belki ama düşüncelerimi daha iyi anlatmak açısından *God of War* örneğini verebilirim. *GoW 4*, yeni nesle ilk kez çıkacak serinin devam oyunu mu? Evet. Çıktığı konsolun en güçlü yapımlarından biri mi? Evet. İnsanlar onun için konsol alır mı? Evet. Yani bulundukları konum açısından *Gears of War* ile neredeyse aynı durumdalar ama aralarında bir fark var: *God of War 4* bambaşka bir form ile geliyor. Tutar-tutmaz, ayrı bir konu ama değişiyor.

Gears of War 4'ü oynadığım süre boyunca aldığım zevkin yanında canımı sıkan en büyük sorun buydu. Oyun 10 sene öncesinin *GeoW*'u ile neredeyse aynıydı. Grafikler güzel, oynanabilirlik şahane, atmosfer müthiş ama "ben bu oyunu zaten 20 saattir oynuyorum" hissi pek hoş değil.

Yine de hakkını yemeyeyim oyunun en büyük yeniliği olan çevre etkileşimi olayına özen göstermişler. Etraftaki bazı nesneleri kırarak ortamdaki rüzgârın da etkisiyle düşmanlarınızı öldürebiliyorsunuz. Oynanış anlamındaki en büyük yenilik de şu an için bu. Devrimsel değil ama hiçbir şey olmamasından da iyidir. **-Enis**





DERS: Matematik
KONU: Dört işlemle dünya hesapları

win ps4 one

○ **TÜR:** RYO ○ **YAPIM:** inXile ○ **DAĞITIM:** Techland ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017 başları

TORMENT
Tides of Numenera

Farkındayım, *Torment* ile ilgili bilinmesi gereken her şeyi biliyorsunuz artık. Haberlerini de girdik, sayfalarca ön incelemesini de yazdık. Üstüne üstlük oyun erken erişimde, yani arzu ettiğiniz takdirde açıp oynama imkânınız bile var. "E bu adamlar Gamescom'da bilmediğimiz ne söylemiş veya göstermiş olabilirler ki?" diye düşünüyor olabilirsiniz... Emin olun, var bir şeyler :)

Torment'in konsollara da çıkacağını Ağustos başında sürpriz bir duyuruyla öğrenmiştik zaten ama oynanış gösteriminin konsol versiyonu üzerinden yapılması bizi bile şaşırttı. Bu 10 dakikalık oynanış videosunda dikkatimi çeken ilk şey daha temiz ve anlaşılır hale getirilmiş arayüz ve büyütülmüş karakter portreleri oldu. Konsol versiyonunda gösterdikleri radyal menüyü istersek PC'de de kullanabilecekmişiz ve bu menünün kullanımı son derece rahat görünüyordu. Görünüşe göre InXile bir yandan oyunun hikâyesi üzerinde çalışmaya devam ederken diğer kısımları da oldubittiye getirmiyor, oyuncuları dinlemeye devam ediyor. Mesela Fargo video sırasında oyuncuların tepkileri üzerine giriş kısmındaki yazı kısımlarını biraz azalttıklarını ve bu tepkilerden ne kadar memnun olduklarını da anlatıyor.

Videonun en ilgi çekici kısmı ise Valley of Dead Heroes bölümünü görmemiz oldu; burası erken erişim versiyonunun hemen sonrasında ulaşacağımız mekân. Sayısız nesillerin kullanmış olduğu bu bilmemkaç milyon yaşındaki dev mezarlık tek kelimeyle muhteşem görünüyor. Tabii böylesine kadim bir ortamda bizi ne tür hazinelerin beklediğini de acayip merak ediyorum.

En iyisi biz Dünya'nın bir milyar yıl sonrasını görmek için sabırsızlanmaya devam edelim. Şunun şurasında Ocak ayına ne kaldı. **-Eser**



Geçmiş Dünyalarımız

BİRİNCİ DÜNYA Sanırım bu, Dünya dedikleri gezegenmiş.
ÜÇÜNCÜ DÜNYA İlkinden milyon yıl sonra diyorlar, hakkında bir şey bilmemek ne acı.
BEŞİNCİ DÜNYA Geçenlerde bu dünyadan bir numenera inceledik, çok etkileyiciydi.
SEKİZİNCİ DÜNYA Bizden bir önceki, ama kim bilir kaç milenyum geçti üzerinden.
DOKUZUNCU DÜNYA Evimiz.





DERS: Fen Bilgisi
KONU: Bukalemun ve yarasaların ilginç yaşamı

win ps4 one wiiu

○ **TÜR:** Platform ○ **YAPIM:** Playtonic ○ **DAĞITIM:** Team 17 ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017

YOOKA – LAYLEE

90'ların sonunda ilk Playstation altın yıllarını yaşarken 3D platform türü de kendi zirvesini görmüştü. Nintendo'nun oyunlarını bir yana koyarsak *Gex the Gecko*'lar, *Spyro*'lar, *Crash Bandicoot*'lar hep bu dönemde çıkmış ve oyuncuların neşesine neşe katmıştı. Sonra ne olduysa oldu bu türde yapımları göremez olduk, biz büyüdük ve oyunlar da fazla gerçekçi oldu herhalde. İşte Nintendo 64 için *Banjo-Kazooie* oyunlarını yapan Rare'ın eski çalışanları "türü diriltecek bir oyun yapıyoruz" dediklerinde 125,000 dolarlık Kickstarter hedeflerine sadece 40 dakikada ulaşmaları tam da bu yüzden. Millet artık nasıl açsa, nasıl özlemişse türü.

Bu sürecin ardından gördüğümüz her video ile gelişim gösteren oyunda bir bukalemun ve kankası yarasayı yönetiyoruz. İlginç ilginç şeylere dönüşüyoruz (mesela kamyon), bol bol zıplıyoruz ve oldukça büyük bir açık dünyadaki gizemleri çözmeye çalışıyoruz. Hemen her platforma gelen oyunun ses efektleri, absürt komedisi ve tabii ki o platformlara has çılgın eğlencesi yerli yerinde gibi. Bir aksilik olmazsa 2017 başlarında biz de özlediğimiz bir türün anlı şanlı dönüşüne tanıklık edebileceğiz. Oh beee dünya varmış! **-Eren E.**







Wargaming kızlarıyla bi iyi anlaştık ki sormayın. Birlikte fotoğraf bile çektirdik. (Shop bilgim yettiğince)







TUĞBEK ÖLEK
Oyungezer Yayın Koordinatörü,
TOGED Danışma Kurulu Başkanı





FARKLI BİR GAMESCOM MACERASI

Bu yılki Gamescom'un en önemli yanlarından biri Türkiye'nin partner ülke olmasıydı. Bu büyük atılımın ardında büyük emeği olan isimlerden birisi de oldukça tanıdık: Tuğbek Ölek. Biz de dedik ki hani aynı ofisi paylaşıyoruz, bu macerayı ondan iyi kim anlatabilir ki?

Türkiye bu yıl Gamescom'da partner ülke olarak yer aldı. Bu Türk oyun sektörü açısından ne anlama geliyor?
Bu yıl Gamescom'da Türkiye oyun sektörü ciddi anlamda bir adım öne çıktı. Burada birkaç amacımız vardı; Türkiye'de geliştirilen oyunları tanıtmak, Türkiye'de güçlü bir oyun sektörü ve potansiyel olduğunu göstermek, Türkiye'nin imajını düzeltmek... Zira bugüne kadar Türk oyun sektörüyle ilgili yabancı basında çıkan haberler genelde "Minecraft Yasaklandı" gibi hoş olmayan şeylerdi. Bugüne dek oyun geliştiricileri de hiç bir araya gelip bir şeyler yapamadığı için hep böyle haberlerle tanınıyorduk. Amacımız bu algının değişmesi, Türkiye'nin oyun geliştiren ve bu konuda ciddi çalışmaları olan bir ülke olduğunun gösterilmesiydi.

Turkey Loves Indies kampanyası da Türkiye'nin partner ülke olmasıyla birlikte duyurulmuştu. Bu kampanyanın içeriğiyle ilgili biraz daha bilgi alabilir miyiz?
Oyun sektörüyle devlet arasında iyi bir diyalog ve işbirliği olduğunu, devletin oyun sektörünü desteklediğini göstermek istedik. Hem Türkiye'ye oyun konusunda daha fazla yatırım gelmesi, hem de Türkiye'deki oyun geliştiricilerinin daha fazla tanınması açısından faydalı olacağını düşünüyoruz kampanyanın. Bu aslında bir farkındalık kampanyası, finansal bir destek kampanyası değil. Web sitesinde görebileceğiniz gibi 10 devlet kurumu oyun geliştiren, bu konuda Ar-Ge yapan, girişimde bulunan insanlara çok ciddi destekler veriyor ama bu yurt dışında da, yurt içinde de çok bilinmiyor. Yurt dışında oyun geliştirmeye çalışan ama aradığını bulamayan insanlar şanslarını Türkiye'de denemek isteyebilir ya da Türkiye'de kendi imkânlarıyla oyun geliştirmeye çalışan insanlar bu desteklerden faydalanabilir.

Kampanyanın ikinci ayağıysa konuyla ilgili daha detaylı bilgiler vermek. Misal "oyun geliştiriyorsanız Kalkınma Bakanlığı'ndan, kurumlardan nasıl destek alabilirsiniz?" gibi konularda açık bir şekilde bilgilendirmeye yapmaya çalışmaktayız. İlerleyen dönemde de bu farkındalığı ilerletip, bağımsız yapımlarımızı yurt dışına açmaya, büyüyerek ilerleyemeye çalışacağız.

Gamescom'un açılış konuşmalarından birini yaptınız ki bu hem bireysel hem ülke anlamında büyük bir başarı. Bu nasıl bir duyguydu?
Epey stresli bir şey tabii. Sonuçta açılışı yapamama ihtimalin var, kekeledin bir şey oldu, dört yüz bin kişi kapıda kaldı. Allah'a şükür olmadı bir şey, güzel oldu. Heyecan vericiydi. Düşününce, 8-9 sene önce ilk kez gittiğimizde -o zamanlar adı Game Convetion'dı- yatacak yerimiz yoktu. Gerçekten yoktu, çünkü Leipzig'de otel bulamıyorduk. Yıllarca Gamescom'un da az cefasını çekmedik, sırtımızda kameralarla koştur, röportaj yapmaya çalış falan... Oradan gelip de fuarın açılış konuşmasını yapıyor

olmak ilginç bir duyguydu gerçekten. Ondan sonra fuarı gezdik, her gittiğimiz standta firmaların CEO'ları falan karşıladı bizi. Normalde gidip "abi çekim yapacağız" falan diyorken; takım elbiseyle, yanında korumayla falan gitmek bugüne kadarki Gamescom deneyimlerinden epey farklıydı haliyle.

Bilgisayar oyunlarının birleştirici gücü partner ülke olarak Türkiye'nin temasıydı. Bu tema nasıl oluştu?
Açılış konuşmasında güzel bir mesaj verdik: Bilgisayar oyunlarının insanları bir araya getiren küresel bir kültürel değer olması. Çünkü oyunlar dünyadaki tüm kültürlerin kumaşında var. İçinde oyun anlayışı olmayan bir kültür yok ama her kültürün içindeki oyun algısı, oyun alışkanlıkları farklı. Bilgisayar çağıyla, dijital oyunlarla birlikte bu ortak bir payda buldu. Almanı da, Çinlisi de, Arjantinlisi de aynı oyunları oynuyor, Pokémon çılgınlığı mesela dünyanın her yanında yaşanıyor. Aynı posterleri almak için deliriyoruz, aynı hediyelik eşyalara bakıp iç çekiyoruz... Bu ortak kültürün dünyada eğlencenin ötesinde bir rolü olduğuna inanıyoruz. Çünkü insanların birbirini anlaması açısından; ülkeler arasında, gençler arasında, kültürler arasında çok da büyük farklar olmadığını kavramaları açısından çok ciddi bir rolü olduğunu düşünüyoruz oyunların.

Pek çok oyun yapımcısı ve teknoloji şirketi Türkiye standında yer aldı. Gelecek yıllarda da Gamescom'da Türk firmalarının daha fazla yer alacağını varsayabilir miyiz?
Türkiye standı aslında iki parçadan oluşuyordu; biri İhracatçılar Meclisi'nin oluşturduğu bir alandı. Kendi ceplerinden, bir karşılık beklemeden 200 metrekare ortak bir alan yaptılar. Orayı Türkiye'den gelip de standı olmayan herkes kullandı. Biz de şimdiden görüşmeye başladık ki gelecek sene de gene açılsın o stand. İnsanların hayatını da epey kolaylaştırdı; yemek yemek, bir şeyler içmek, resepsiyonlar yapabilmek vs. açısından çok güzel bir alan oldu.

Bunun dışında oyun geliştiricileri için ODTÜ Teknokent bünyesinde oluşturulan bir URGE (Uluslararası Rekabeti Geliştirme) projesi var. Ekonomi Bakanlığı'nın desteklediği bir proje. Bunun sayesinde gelen tüm oyun geliştiricilerinin maliyetinin %70'ini devlet karşıladı. Bu tekrar olursa stüdyolarımız önümüzdeki yıllarda da gelecektir ama bu destek olmadan Gamescom'da ciddi alanlar almak çok pahalı bir şey. Bunların devam etmesi de lazım.

TOGED Danışma Kurulu Başkanı olarak Türk oyun sektörünün geleceğini nasıl görüyorsunuz?
Türk oyun sektöründe birkaç büyük eksiğimiz var. Birincisi; sektör çok dağınık... Bu dağınıklıktan dolayı insanlar arası iletişim, etkileşim zayıf. İletişim zayıf olduğunda kalite de düşüyor. Üretilen oyunların kalitesi düşük, bunu bir kere kendimize itiraf etmemiz gerekiyor. Örneğin biz Türkiye'deki bağımsız oyun geliştiricileri için kampanya yapıyoruz ama başka ülkelerdeki bağımsız yapımlara baktığımızda ciddi bir fark var.

İkinci önemli eksikliğimiz; sektöre dair çok bilgimiz olmaması. Yapılan araştırmalar zayıf, sektörün büyüklüğü üzerine çok ciddi tartışmalar var hâlâ ve "Türkiye'de oyun geliştiren kimdir?" desen takip etmek çok zor. Sürekli bağımsız geliştiriciler ve şirketler çıkıp kayboluyor. Bunun takibini sağlamamız gerekiyor.

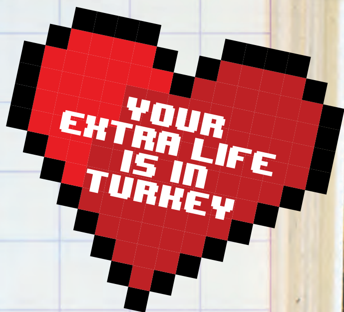
Üçüncüsü de; her şeyde olduğu gibi finansal destek elbette. Bu konuda Türkiye'nin şanslı olduğunu düşünüyorum çünkü konuştuğum neredeyse her oyun yapımcısının bir yatırımcısı var. Devlet destekleri de güçlü ve bu, yatırımcı bulmayı kolaylaştırıyor ama işte bilinirlikte bir sıkıntı var. Oyun sektörünün bu destekleri hızla kavrayıp kullanır hale gelmesi gerekiyor. Bu hem yatırım almalarını kolaylaştıracak, hem de yatırım almak istemiyorlarsa finansal güçlerini ortaya çıkartacak.

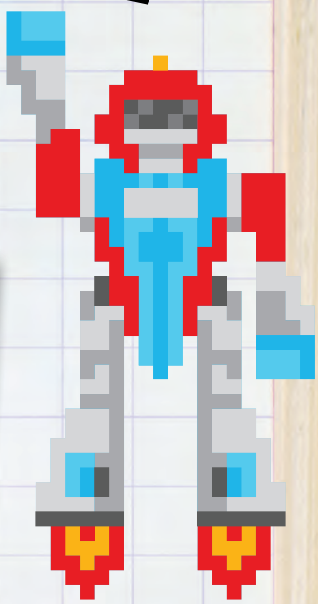
Bu üçünü aşabilirsek oyun sektörünün önünde hiçbir engel yok.

Genel olarak fuarı Türkiye standı ve çevresinde nasıl değerlendirirsiniz? Nasıl geçti Gamescom?
Kimi şeyler çok iyi gitti, kimi şeylerse istediğimiz kadar iyi olmadı. İyisiyle kötüsüyle bayağı maceralıydı. Özellikle Türkiye'nin temsili konusunda çok mutluyum çünkü -bunu pek çok kişi görmedi belki ama- partner ülke olmanın getirdiği sorumluluklar var. Bizden Gamescom'a değer katmamız bekleniyordu. Ne kadar büyük stand yaptığınla ya da ne kadar para harcadığınla ilgili bir şey değil bu. Türkiye partner ülke ama bunun hikâyesi ne? Özellikle Turkey Loves Indies kampanyası, fuar sırasında Türkiye'nin Avrupa Oyun Geliştiricileri Derneği'ne üye olması -ki Avrupa Birliği'nden olmayan tek üyeyiz biz- çok önemli. Bu dernek Avrupa Birliği'yle ilgili gerekli mevzuatların hazırlanmasından sorumlu, bu da bizi Avrupa Birliği mevzuatlarında söz sahibi yapıyor. Bu üyelik, verdiğimiz mesajlar ve genel tavrımız inanılmaz ilgi topladı. İlk defa bir partner ülke bu kadar birliktelik duygusuyla, bir hikâyeyle, güzel mesajlarla geldi. Yayınladığımız basın bültenleri çok güzel karşılandı. O bakımdan çok mutluyum açıkçası, geri dönüşler çok iyi oldu.

Ha kişisel olarak sorarsan abidik bir Gamescom'du işte, bir 20 dakika Civilization VI oynadım, onun dışında ne oyun gördüm ne bir şey duydum. Sürekli röportajlar, yetkililerle görüşmeler... Çoğu takım elbiseyle geçen bir fuardı benim için. Seneye böyle olmaz inşallah.









TURKEY LOVES INDIES



TÜRKİYE'NİN BAĞIMSIZLARI

Dergimizde veya sitemizde bahsettiğimiz Türk yapımı oyunların giderek fazlalaştığını fark etmişsinizdir herhalde. Giderek gelişiyoruz bu konuda. Gamescom'daki Türkiye standına yayılmış gayet kaliteli ve yaratıcı bağımsız yapımları bir arada görünce de ister istemez gururlandık. **-Ömer**

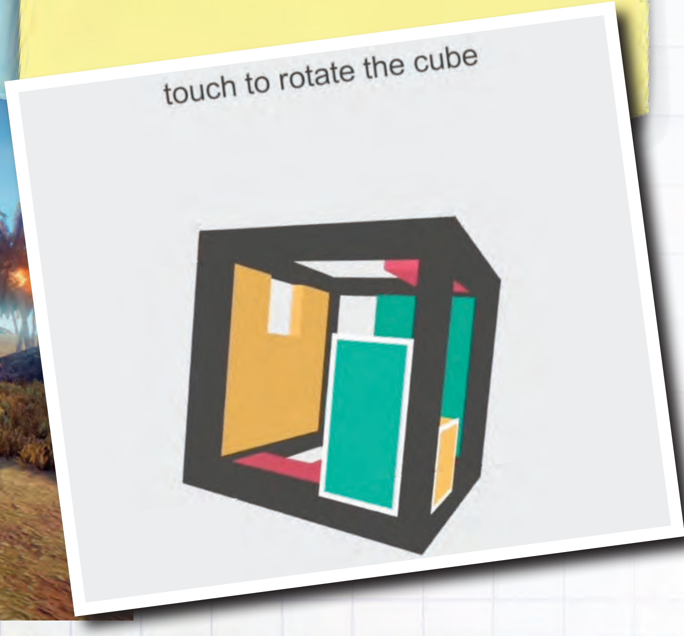
Tides of Existance

Tek kişinin (Tarık Yalçın) yapıyor olduğuna inanamayacağınız güzellikte bir aksiyon-RYO Tides of Existence. Üçüncü şahıs kamerasından oynanıyor ve ağırlıklı olarak yakın dövüş silahlarıyla ilerliyorsunuz. Evet, başta dövüş sistemi olmak üzere geliştirilmesi gereken kısımları bulunuyor ama farklı farklı yapıdaki çok sayıda adası, düşman çeşitliliği, zanaat sistemi, ticaret sistemi, yanımıza yoldaşlar katabilme, gemi kullanabilme, karakter modellemeleri, seslendirmeler, ejderha sürebilme gibi birçok konuda şaşırtıcı derecede gelişmiş duruyor. Dikkat çekici görsel kalitesini de hesaba katarsanız bittiğinde çok canlar yakabilir. Buraya kadar getirmişsin oyunu, pes etme Tarık! Başarabilirsin şampiyon!



LVL

Bir ay içinde iOS'a, sonrasında da Android'e çıkacak olan, çok zekice tasarlanmış bir puzzle oyunu LVL. Anlatması da biraz güç aslında ama deneyeyim. İçi boş bir küp düşünün, bir yüzeyine bakınca birkaç geometrik şekil görüyorsunuz. Küpün içi boş olduğundan aradaki boşluklardan tam aksi yüzeydeki şekilleri de görüyorsunuz biraz. Her iki yüzeydeki şekilleri oynatarak boşluk kalmayacak şekilde doğru dizilimi sağlamaya çalışıyorsunuz. Denediğinizde anlaşılmasının kolay olduğunu göreceksiniz, hatta ilk 1-2 bölümü kolayca geçince artistlenip "zor bir şeyler açsanıza ya" falan dedim… Ve evet, açtıkları bölümü geçemedim… Yaratıcı ve keyifli bir yapım, çıktığında kesin göz atın derim.



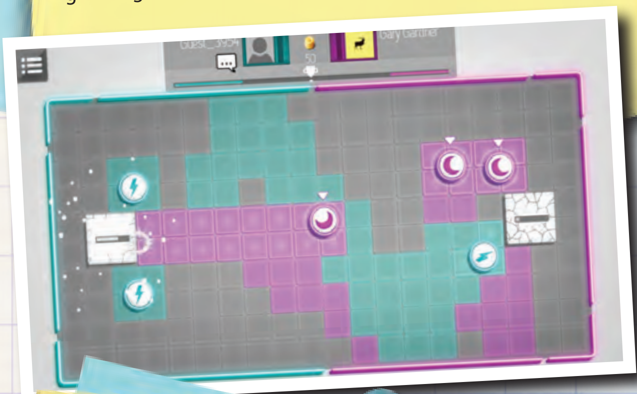


Cengâver

Cengâver bildiğimiz anlamda, üçüncü şahıstan oynanan, yakın dövüş odaklı, God of War'dan esinlenmiş bir aksiyon. Hikâye, yapay zekâ falan şu an hazır değil ama görsel olarak şık duruyor. Asıl can alıcı kısım ise kontrol cihazı olarak telefonunuzu kullanıyorsunuz. Telefonunuzu gamepad gibi kullanabilmenizi sağlayan uygulamalar hali hazırda mevcut. Ancak Cengâver, her ne kadar gamepad ile de oynanabilir olacaksa da, en başta telefonunuzu kullanarak oynamanız için geliştiriliyor. Telefonu Wifi'dan PC'yle aynı ağa bağlamanız yetiyor (iOS ve Android'e de çıkacak ama daha çok PC'lik bir oyun gibi Cengâver). Sırf şekil olsun diye de değil böyle yapmalarının nedeni. Saldırı yapmak için dokunmatik ekranı bin bir şekilde kullanmanız gerekiyor. Parmağınızı kaydırdığınız tarafa doğru vuruyor karakter ve atıyorum "iki yukarı kaydırma, bir aşağı kaydırma" gibilerinden özel kombolar yapabiliyorsunuz. Merakla takip ediyor olacağız (oyunun adı değişecek büyük ihtimalle bu arada).

Curlig

Daha önce Incredible Toys'u yayınlayan ve fena da bir başarı elde etmeyen UDO Games, yeni, Curlig oyunuyla Gamescom'daydı (isminin değişme ihtimali yok değil). Yapay zekâya karşı da oynanabiliyor ama internet üzerinden bulduğunuz rakiplere karşı oynamanız için tasarlanmış daha çok. Rakip belli oluyor, bahisleri koyuyorsunuz ve önünüze air hockey masası gibi bir masa ve birkaç tane pul çıkıyor. Pullarınızdan istediğinizi, istediğiniz tarafa fırlatıyorsunuz ve pul, geçtiği yerleri sizin renginize boyuyor. Sonra sıra rakibe geçiyor vs. Rakibin pullarına çarpıp onları hareket ettirirseniz onun masayı boyamasına yardımcı olmuş oluyorsunuz. Mantığı basit, rekabetin yoğun yaşanacağı bir yapım olacak belli ki. Tam tutacak tatta bir oyun gibime geldi bakalım.



No 70

Uzun zamandır beklediğimiz, şahane atmosferi ve sağlam grafikleriyle ilk bakışta göz alan, yapımcılarına istediğiniz her şeyi söyleyebildiğiniz, onların da her zaman sizi dinlediği, bu yüzden oyunda bir sıkıntı çıkarsa sizi dövebilecekleri, ağzınızı kırabilecekleri… N'oluyor be..? *No70*'i şöyle ya da böyle duymuşsunuzdur diye tahmin ediyorum. Yürüme simülasyonu mantığını bulmaca ve korku ile birleştiren bir yapım kendisi. Klostrofobik ortamlarda yolunuzu bulmaya çalıştığınız bulurken de gerim gerim gerildiğiniz bir yapım. Ve en güzeli de alışılagelmiş korku unsurları yerine oyun dünyasında neredeyse hiç dokunulmamış bir alanı kullanmaları. Neyse çok bir şey söylememeyim, sürprizi kaçmasın. Kısacası siz gözünüzü bu yapımdan ayırmayın derim. **-Enis**

SpyQ

Drone kullandığımız ve kameralardan kaçarak, mümkünse dar geçitleri kullanarak çeşitli yapılara sızdığımız ve casusluk yaptığımız bir oyun SpyQ. Drone kontrolleri olabildiğince simülasyon tadında. Aygıtın fiziksel objelere olsun, rüzgâra olsun verdiği tepkiler de aynı şekilde son derece gerçekçi. 4 kişilik co-op olarak düşünülüyor ağırlıklı olarak SpyQ. Üç kişi kritik noktaları kontrol ederken bir kişi görevi tamamlayacak mesela. Kulağa keyifli geldiği bir gerçek ama biraz beklemek gerekecek. Yaklaşık 1 yıl daha geliştirme aşamasında olacakmış SpyQ. Eklenecek mod desteği ile de Steam'e çıktıktan sonra şanının yürümesi hayli ihtimal dâhilinde. Sonuçta drone'lara ilgi duyan insanların sayısı katlanarak artıyor ve drone'ların başrolde olduğu kaliteli bir yapım herkesi şaşırtacak bir ilgiyle karşılanabilir.



Yukarıda saydığım oyunlar dışında ileriki sayfalarda incelemesini de bulacağınız Fabric, ismini bolca görmeye başladığımız başarılı mobil oyun tasarımcısı Yunus Ayyıldız'ın yeni oyunu Voi, kullanımı aşırı kolay olan ve çekici gelir yöntemleri sunan oyun geliştirme aracı Gameloooper, işin içine VR'ı da katarak iş makinesi simülasyonu olayını iyice abartmış olan Sanlab, 1010'la tanınan ve İngiltere'de yeni stüdyo açmış Gram Games ve alanlarında nice önemli işlere imza atmış daha çok sayıda firma Türkiye standını renklendirdi. İştirak eden herkesin bir kez daha eline sağlık diyelim.

İNCELEME



NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.



10	Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.	5	Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
9	Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.	4	Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
8	Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.	3	Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
7	İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.	2	Berbat bir oyun.
6	Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.	1	Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.



İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
ArmA 3: Apex	8	72
Asemblance	7	60
Aurion: Legacy of the Kori-Odan	6	69
Brigador	8	70
Cradle	8	65
Dead by Daylight	6	71
Duskers	9	83
Enter the Gungeon	7	84
Final Fantasy: Brave Exvius	7+	74
Fragments of Him	6+	69
Furi	8	76
Ghostbusters	2	30
Inside	9+	93
Klocki	8	83
Lego Star Wars: The Force Awakens	7+	78
Lost Sea	5	59
Mighty No. 9	6	53
Monster Hunter: Generations	8+	85
Necropolis: A Diabolical Dungeon Delve	6+	59
One Piece: Burning Blood	7+	66
Ori and the Blind Forest - Definitive Edition	9	88
Pokémon Go	-	67
RimWorld	-	-
Star Ocean: Integrity and Faithlessness	6	60
Street Fighter V: A Shadow Falls	-	77
The Technomancer	5+	56
Trials of the Blood Dragon	5	54
VA-11 Hall-A: Cyberpunk Bartender Action	6+	76
Valentino Rossi The Game	7	75
Zero Escape: Zero Time Dilemma	9	83

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY



"Very" Tabanı

KİMSENİN KALMADIĞI BİR GÖKYÜZÜ

Bu ayın en çok konuşulan oyunu fena halde çakılan No Man's Sky'dı bildiğiniz gibi. Sürekli şu kadar gezegen var, şu kadar süre geçirilecek, şu kadar çeşit bulunuyor denen oyunun, iki oyuncuyu bile aynı ekrana koyamamasının ironisi bir yana, oyuncuların beklentilerini ve sonuçlarını gösteren sayılar gerçekten çarpıcı.

- OYUNU ALAN KİŞİ SAYISI: 784.990
- OYUNU İADE EDEN KİŞİ SAYISI: 32.540
- ÇIKIŞ GÜNÜNDE OYNAYAN OYUNCU SAYISI: 212.620
- ÇIKIŞINDAN 10 GÜN SONRAKİ OYUNCU SAYISI: 25.689 (İLK GÜNE ORANLA %88 DAHA AZ)
- AMERİKA'DAKİ ÖN SİPARİŞ SAYISI: 293.913
- STEAM'DE OLUMLU YORUM YÜZDESİ: %39



DEUS EX MANKIND DIVIDED

GELECEKTEN RÜYALAR VE BALMUMUNDAN KANATLAR

-ERİM BİLGİN

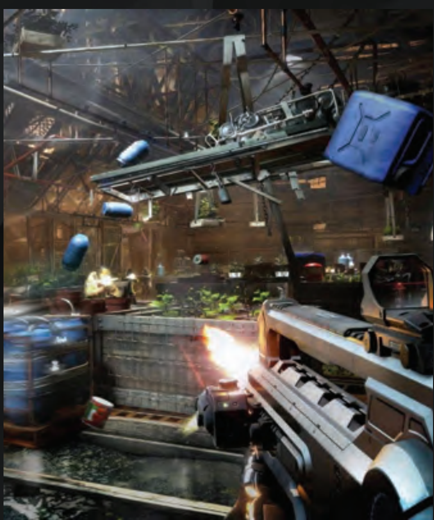
Uykusuz gecelerce oynadım ilk *Deus Ex*'i. Kalitesiz kaplamalarla dolu koridor ve şehirlerinde aylar geçirdim. Görevleri aklıma gelen tüm değişik şekillerde tamamladım - sonra aklıma gelmeyen birkaç farklı şekilde daha tamamladım. Modlar kurdum, yaptım. Hâlâ oynuyorum bazen. Vücudumda seriye dair dövmeler var. Ne diyeyim, felaket seviyorum ben bu oyunları. *Deus Ex*, benim için *MGS* veya *STALKER* kadar değerli bir yere sahip.

Human Revolution çıktığında estetiği, tasarımları ve AAA isimlerden alıştığımızın üstünde hikâyesini görüp takdir etmiştim - oynanışa bayılmadıysam da. Kolayca düzeltilebilecek birçok sorunu vardı ki bunları da yapımcılar mod desteği sağlamış olsalardı çok kolay düzeltebilirdik oyuncu kitlesi olarak. Olmadı. Ama elbette ilk efsaneyi aşamadıysa da, bence onun güzel bir mirası gibiydi genel olarak.

Dolayısıyla Eidos Montreal'i sevdim. Kurucularının ekibi küçük tutup, uzun geliştirme süreçlerini desteklemek üzerine kurulu yaklaşımları için kullandıkları benzetmeyi hatırlıyorum: "Dokuz kadını bir araya getirip, bir bebeği bir ayda doğurtamazsınız." Ekip aynı zamanda hayran kitlesiyle etkileşimli, seriyi gerçekten seven, eğlenceli ve kafası açık, genç bir Kanada stüdyosuna benziyordu. Daha iyisini yapabileceklerini biliyordum, *Mankind Divided* da ilk oyundaki eksikleri anlıyor ve düzeltmek istiyor gibi görünüyordu. *Deus Ex* için işler yolunda gidecek miydi acaba? Eidos Montreal, aradığımız *Deus Ex*'i teslim edebilecek miydi? Derken oyunun çıkmasına kadar olan devasa zaman bir şekilde geçti, 23 Ağustos geldi ve yanıtlar piyasaya döküldü. Sibernetik arayüzlerinizi devreye sokun ve yazın ortasında paltolarınızı geçirin, insanoğlunun ayrılma noktasına gidiyoruz.

YAKARSA DÜNYAYI GARİPLER YAKAR

Mankind Divided, piyasaya *Human Revolution*'dan 5 yıl sonra çıktı. Oyundaysa sadece iki yıl geçiyor olması komik - seriyi yaşatırsak bu hızla bir noktada tarihleri tutturabiliriz :) Fakat bu iki yılda dünyanın çok değiştiğini fark edeceksiniz. Siber rönesansın etik ve yolsuzluk problemleri, 2029'da göreceklerinizin yanında sakin bir aile pikniği gibi.



Human Revolution'ı oynamayanlar *Mankind Divided*'dan korkmasın; sizleri düşünerek oyunun "ekstralar" menüsüne *Human Revolution*'ın hikâyesindeki tüm önemli detayları hiçbir şey atlamadan anlatan, 15 dakika civarında süren bir video yerleştirmiş Eidos. Yine de spoiler vermeden bahsedersek; *Human Revolution*'ın sonunda yaşanan "The Aug Incident" yüzünden vücudunda mekanik geliştirmeler bulunan insanlar toplumdan dışlanmış durumdadırlar ve robotik uzuvların gerektirdiği pahalı ilaç Neuropozyne'e ulaşamadıkları için hasta ve sefil vaziyette yaşıyorlar. Özellikle oyunumuzun ana mekânı olan Prag'da, toplumdaki cyborg korkusu medya ve sürekli yapılan gizemli terör saldırılarıyla günden güne artarken, şehirde gerçek bir faşizm anlayışının yerleşmesine şahit oluyoruz.

Bu faşizm ortamı oyundaki çatışmaların yaşanabilmesi için uygun bir zemin hazırlarken, bir yandan dünyasında yaşanan olayları, gerçek dünyamızda var olan sınıf ayrımcılığı ve ırkçılıkla kıyaslayarak toplumsal eleştiri yapmaya çalışıyor... sanırım. Her X-Men filminde bu hikâye nasıl mutasyon üzerinden yürüdüyse, burada

Bu defa çatışmalar için olduğu kadar hack mevzuları için de yeni gelişştirmeleriniz var. Mesela Remote Hacking, hareket ederken hınzırlığa ara vermeden sistemlere sızmanızı sağlıyor.





GEÇMİŞİNİZİ UNUTUN!

HUMAN REVOLUTION'I OYNAMADIYSANIZ GÖZLERİNİZİ KAPATIN! Çünkü spoiler vakti!!! Oyunun sonunda tüm oyun boyunca yaptığınız tercihler bir yana atılarak istediğimiz sonu devreye sokmak konusunda her şey bize bırakılmıştı, hatırlıyor musunuz? Hah, işte orada verdiğiniz kararların artık HİÇBİRİNİN ÖNEMİ YOK. Neden mi? Eidos Montreal bu soruyu sevmiyor. Nerede sorulsa, "eeeh, ıııaah, öyle yapılması lazım oldu" diye kaçamak yanıtlar verip, derhal yeni boss savaşlarına, Icarus Dash yeteneğine getirmek istiyorlar lafı. Jensen'ın kendisi de Panchaea'dan sonra neler olup bittiği konusunda emin değil, zira sonraki bir yıl boyunca iyileşebilmesi için uyuşturulmuş. Hangi sonu seçmiş olursanız olun, onun dünyada beklenen tepkiyi uyandırmadığı ve işlerin nihayetinde yine Pachaea'nın sular altında kaldığı, içerideki insanların çoğunun kurtarılamadığı bir geçmişle sonlandığına dair kırıntılar var diyaloglarda ve gizlice baktığım belgelerde. İlk oyundaki save dosyanız maalesef burada hiçbir işe yaramayacak. Fakat dünyayı iyice keşfetmeye odaklanırsanız, o kadim günden arta kalan sorularınızın bazılarına kısmi yanıtlar bulabilirsiniz, benden söylemesi.



da "mutasyon" yerine "sibernetik" dediğinizde aynı şeyi görüyorsunuz. Özetle; polis ve halk tarafından rencide edilip tartaklandığınız, bazı yerlere özel "aug" girişinden girmeniz beklenen, metroda kendinize ayrılmış ayrı kompartımanda seyahat etmeniz gereken, toleranssız bir dünya. Elbette cyborg'lar da bastırılmaya bir yere kadar katlanabilir, dolayısıyla bazıları savaşıyorlar.

Adam bu defa yepyeni karakterlerle (fakat eskilerinden de ses seda olacak, merak etmeyin) örülü, karman çorman bir siyasi çatışmanın tam ortasında kalıyor. Bir yanda yeni işyeri Interpol, bir yanda gizlice destek olduğu hacktivist grubu Juggernaut Collective, bir yanda aug fanatikleri ve son olarak aug düşmanlarıyla çevrili dünyanın karşısına çıkardığı gerilimlerle boğuşup, peşine takıldığı vakayı çözmesi gerekiyor.

"ABİ KAÇ BASIYOR BU KOL?"

Peki *Mankind Divided* kaportanın altında nasıl bir oyun? Temasını, ne olmak istediğini, ne anlattığını biliyoruz, fakat iyi bir oyun mu?

Muhteşem görünüyor; onu bir kere en baştan söyleyip, hakkını teslim edip, alkışını tutup, yağını çekelim. *Mankind Divided*'daki görselliğin tartışacak çok bir tarafı yok; oyun hem tasarımlarıyla, hem o tasarımları ekrana taşıyan Dawn Engine'iyle cyberpunk estetiği sevenler için bugüne kadarki en hoş görünümlü bilim kurgu oyunlarından, net. Her yeni ortam, her yeni oda, her yeni silah veya manzara ayrı bir dudak uçuklatacak cinsten. Diyalog animasyonları hâlâ biraz garip, fakat ilk oyunla kıyas bile kabul etmez ve çok daha başarılı.

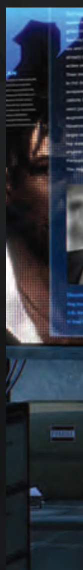
Aynı zamanda *Human Revolution*'ın siber-rönesans teması size fazla fütüristik geldiyse *Mankind Divided*'dan korkun. Prag, Detroit'e göre kesinlikle daha çılgın bir teknoloji distopyası. Seride tarih 2052'ye gitgide yaklaşırken, aradaki teknoloji bağlarını oluşturmaya başlayan Eidos Montreal, haritaların çoğunda *Deus Ex*'den çok *Ghost in The Shell* hissi verebilen bir estetik yakalamış. İlk oyundaki altın rengi, bu defa yerini siyah ve mavinin soğukluğuna bıraksa da bazı yerlerde eski paletin yine devreye girdiğini göreceksiniz. *HR*'nin nispeten "normal" ortamları artık cyberpunk steroid'i basmış gibi. Ortalığa bakmaktan oyunu oynayamayacaksınız, iddia ediyorum.

ROBOT KULAĞIMIN PASI

Müziklerse bu defa bana *Human Revolution*'daki kadar akılda kalıcı gelmedi, birkaç başarılı parça var ama genel olarak arkaplanda çalan ve kendini atmosfere katmak dışında pek ön plana çıkmak istemeyen müzikler oldukları da belli. Fakat ortamlardaki ses efektleri ve karakter seslendirmelerinden fazla yakınmayacağım, özellikle kulaklıkla oynadığınızda şehirlerdeki ses tasarımı sizi direkt orada hissettiriyor. Yine de; seslendirme tarafında David Sarif'in seslendirmeni Stephen Shellen değiştirilip, yerine başkası getirilmek zorunda mıydı?

KENDİMİ KONTROL EDEMİYORUM!

FPS modundaki kontroller, *Human Revolution*'dakinden hiç farklı değil, fakat sipere girme tuşuna bastığınızda problemler başlıyor. Siperde geçirdiğimiz zaman eskisinden daha sinematik - *Human Revolution*'ın ateş altında kılını oynatmayan Adamoğlanı'ı bu defa yakınındaki patlamalara tepki veriyor, ateş edildiğinde irkiliyor vesaire. Fakat bu estetiğin bedeli kontrollerde ödeniyor: Siperde hareket et-



SİBERNETİK ARAYÜZLERİNİZİ DEVREYE SOKUN VE PALTOLARINIZI GEÇİRİN, İNSANOĞLUNUN AYRILMA NOKTASINA GİDİYORUZ.





Türlü çeşit augmented özelliğiyle savaşlar da her seferinde ayrı bir keyif veriyor.

meye çalıştığınızda beklenmedik şeyler yapabiliyorsunuz. Yakındaki iki siper arasında geçiş yapma hamlenizle yeni gelen siperden sipere koşma hamleniz aynı tuşa atandığı için, gizlilik gerektiren sahnelerde siper geçişlerini ilk oyundaki kadar rahat yapamadığınızı fark ediyorsunuz. Bunun dışında kontroller genel olarak PC klavyesinden çok gamepad'e uygun olduklarını hissettiriyorlar - Burada *Dishonored* veya *Mirror's Edge*'de gördüğünüz hareket ve vücut farkındalığına sahip olamayacaksınız maalesef. Adam'ın PC'deki hareketleri çok ani ve keskin; hassas ayar gerektiren zıplama sahneleri gibi şeyler şimdilik hiç hoş zaman geçirtmiyor.

Sağı solu hack'lemeyi sevenler için; bu defa geçen oyundakinden tarz olarak farksız fakat hatırı sayılır derecede daha zor mini hack oyunları var. Bunun dışında yeni ve deneysel "uzaktan hack'leme" gücünüz, EMP mermiler ve kontrol edebildiğiniz güvenlik sistemleri sayesinde bölümleri zavallı etten canlılarla fazla uğraşmadan geçmeyi de deneyebilirsiniz. Daha "beşeri" arkadaşlar içinse sosyal boss dövüşleri dedikleri olay, yani diyalog seçimleriyle damara göre şerbet vererek milleti ikna etme kısımları hâlâ duruyor. Bunlarda kullanılan surat ifadeleri ve seslendirmeler cidden üst kalite olmuş, zira oyundaki tartışma geliştirmesini daha açmadan, sırf karşımdaki karakterlerin tip ve tepkilerine bakarak yolumu çizebiliyordum.

MİMARLARIN FAVORİ OYUNU

Fakat hepsi bir yana, *Mankind Divided*'ın en çok övülmesi gereken tek bir yönünü seçecek olursak o ödül kesinlikle harita tasarımlarına gider. Haritalar hem geniş, hem çok yönlü oynanışı köküne kadar destekliyor, tüm yönleri iyi dengelenmiş ve her metrekareleri harikulade görünüyor. Kimseye dokunmadan hayalet gibi mi oynamak istiyorsunuz? Hızlı ve sessiz hareket etmenizi sağlayan geliştirmelerinizle kendinizi yükseğe çıkartacak çıkıntılar keşfetmek mümkün. Herkesi öldürüp, ortalığı birbirine mi katmak istiyorsunuz? Adam Jensen'ı acımasız bir ölüm makinesine çevirmek elinizde.

Kilitli bir kapıya denk gelmiştim mesela. Kapının şifresini biliyorsanız girebilirsiniz. Yoksa, kapıyı hack'lemeyi deneyebilir, olmazsa bir multitool harcayıp kilidi bozabilir, o da yoksa kapıyı silahlarınızla veya ortalıktaki patlayıcılardan faydalanarak yok edebilirsiniz. Benim karakterim o sırada hack'lemekten anlamıyordu, kapıyı patlatarak kendime dikkat çekecek de değildim. Dolayısıyla haritanın geri kalanını biraz gezince bir başka yerde şifreyi buldum. Daha sonra bir başka odadaysa kapıyı uzaktan açabilen bir güvenlik konsoluna denk geldim. Haritalar cidden baş döndürücü sayıda farklı yol sunuyor, bu oyunu oynayan hiçbir iki oyuncunun tamamen aynı deneyimi yaşamayacağından eminim.

Tüm *Deus Ex* oyunlarında olduğu gibi *Mankind Divided*'da da oyun iki bölüm türü içeriyor: Bir kere ziyaret edilen görev haritaları ve bunların arasında her defasında biraz değişen şehir haritası. "Haritaları" demiyorum, zira ilk defa bir *Deus Ex* oyununda, oynayabileceğimiz tek bir şehir haritası var. Bilemiyorum, orijinal *Deus Ex*'in en sevdiğim yeri kapıların açılıp kendimizi Hong Kong pazarında bulduğumuz o bü-

MENÜYÜ ALABİLİR MİYİM LÜTFEN?

Mankind Divided'ın kendine ait bir paragraf hak eden bir tarafı da menüleri. Öncelikle Eidos bize oyundaki arayüzümüzün boyutunu ve üzerindeki değişik elementlerin görünme durumunu değiştirme şansı tanımış ki bu çok iyi bir özellik. Görüş genişliğiniz ve birkaç başka görsel ayar doğrudan oyun menüsünden yapılabiliyor. Bunun dışında, oyunda topladığınız eşyalara ve geliştirmeler ekranında Adam'ın sibernetik organlarına daha yakından bakabiliyoruz ilk defa, ki burada da oyunun evrenine dair küçük detaylar yakalamayı sevenler bolca vakit geçirecek diye düşünüyorum.

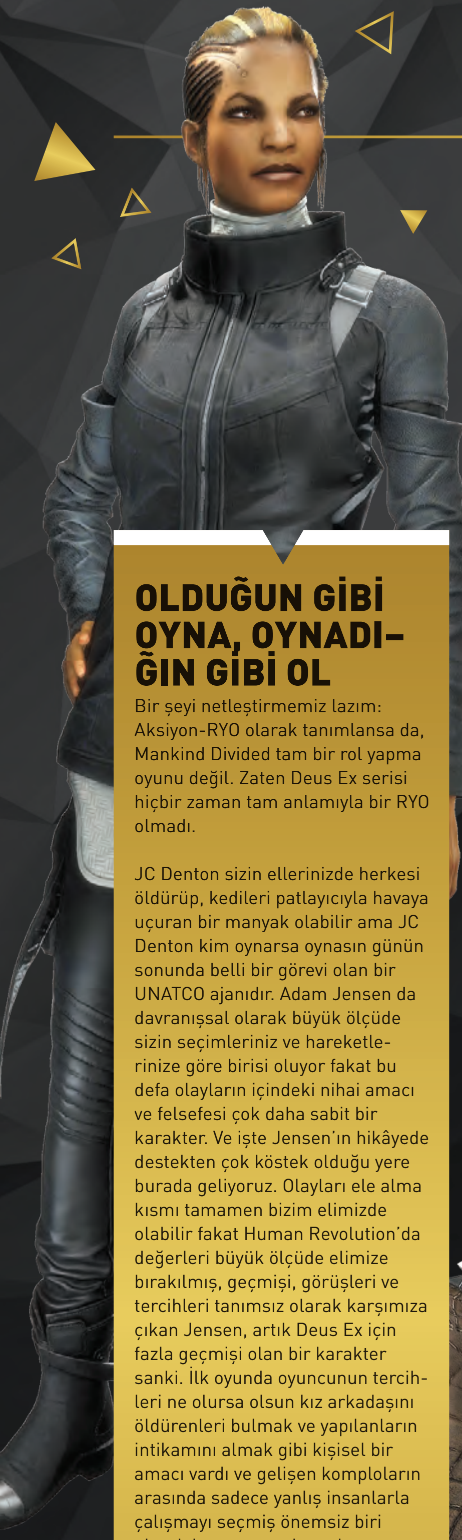




Interpol'de ikili oynamak sinirlerinizi gerecek. Yöneticiniz Miller ise okuması en zor Deus Ex karakterlerinden biri. Hikâyenin başından itibaren herkesten kıllanmaya başlasanız iyi olur.

Prag'ın bu görüntüleri konsept çizimleri değil ha, doğrudan oyundan görüntüler.





yüleyici andı. Yanlış anlamayın, Prag cidden o “küçük ama dopdolu” hissini çok güzel veren, doyurucu bir şehir haritası. Fakat eski oyunlardaki özel helikopterinize atlayıp, dünyanın bir başka ucunda ipuçlarını takip etmeye devam etmenin verdiği James Bond hissini vermiyor *Mankind Divided*'ın tek çocuk şehri. Yine de, hem bölümlerin detaylı ve dengeli tasarımları, hem de içlerindeki ustaca tasarlanıp döşenmiş binaları anlamında bu oyunun “mimarisi” kesinlikle sağlam diyebilirim. Diğer yandan, her tarafta konuşup görevler alabildiğiniz veya oyunun evrenindeki bir detaydan bahseden karakterler var ve şehir, hayat anlamında kesinlikle serinin diğer tüm oyunlarına göre daha dinamik ve dolu. Yayalar etrafta geziyor, polislerin kontrol noktaları var, silahla üstünüze gelenleri polisin önüne çekebilirseniz polis onları sizin yerinize hallediyor ve Prag'ın çok yönlü sokak, çatı ve lağımları bu gibi hınzır şeyler planlayıp başarılı olmanıza imkân veriyor. Ve elbette içinizdeki kleptoman siber-rakunlar için, hiçbir etik bahaneniz olmadan içine girip yağmalayabileceğiniz apartman dairelerinin sayısı gayet tatmin edici, söyleyeyim.

Yan görevler demişken! *MGS V*'in cidden ders alabileceği nitelikte olmuş bu oyundaki yan görevler. Her birinin kendine özel ilginç bir hikâyesi var, bazıları ana görevlerden daha keyifli olabiliyor ve hepsi oyunun evreniyle ilgili bir şekilde daha bilgili hale getiriyor sizi. Bu yazıyı yazarken henüz hepsini yapabilmiş değildim fakat şu ana kadar gördüklerim gayet iyiydi.

YAPAY ZEKÂ, YAPAY HEYECAN

Cyberpunk kültürü, eninde sonunda konuyu hep bir şekilde yapay zekâlara bağlamayı sever. Benim anlayamadığımsa, o zaman türün böyle bayrak sallayanı olan bu oyunda yapay zekâ neden bu kadar acınası!? Düşmanlarımız *Human Revolution*'daki basit programlarından iki adım öteye gidememiş gibiler. Yalnızca şüphelendikleri yere gidip kontrol etmek veya sizi en son gördükleri noktada baskı altında tutmak konusunda iyiler. Yalnız en azından bu defa, önceki oyundaki en büyük sıkıntım olan zorluk seviyesi daha makul bir yerde. Human Revolution'da en yüksek zorluk seviyesi bile yok gibiydi, buradaysa işler farklı. Düşmanlarınız aptal olabilir, fakat bu konudaki açıklarını ciddi sayısal üstünlük ve manevra kabiliyetleriyle kapatabildikleri de kesin. Bölümler düşman dolu ve eskisi gibi birkaç iyi zamanlanmış görünmezlik deparıyla halledebileceğiniz gibi değil durum. Bölümler geniş, düşmanlar ortalığı iyi görüyor ve ister çatışma, ister gizlilik adamı olun, düşmanla sıcak temas bu defa gerçekten daha heyecanlı. Küçük bir not: Eidos Montreal'in getirdiği değişimler içindeki hiç sevemediğim şey olan takedown'lar HALEN aynı şekilde bozuk. Düşman tarafından hazırlıksız yakalanmanızı anlamsız hale getiren bir “düşmanı anında yen” tuşu olarak çalışıyorlar ve yaptığınız saldırı süresince etrafınızda-

SANKİ BİR YIL DAHA GELİŞTİRME SÜRECİNDE KALSA ÇOK DAHA EFSANEVİ BİR İSİM OLARAK KARŞIMIZA ÇIKABİLİRDİ DEDİRTİYOR OYUN.

OLDUĞUN GİBİ OYNA, OYNADIĞIN GİBİ OL

Bir şeyi netleştirmemiz lazım: Aksiyon-RYO olarak tanımlansa da, Mankind Divided tam bir rol yapma oyunu değil. Zaten Deus Ex serisi hiçbir zaman tam anlamıyla bir RYO olmadı.

JC Denton sizin ellerinizde herkesi öldürüp, kedileri patlayıcıyla havaya uçuran bir manyak olabilir ama JC Denton kim oynarsa oynasın günün sonunda belli bir görevi olan bir UNATCO ajanıdır. Adam Jensen da davranışsal olarak büyük ölçüde sizin seçimleriniz ve hareketlerinize göre birisi oluyor fakat bu defa olayların içindeki nihai amacı ve felsefesi çok daha sabit bir karakter. Ve işte Jensen'ın hikâyede destekten çok köstek olduğu yere burada geliyoruz. Olayları ele alma kısmı tamamen bizim elimizde olabilir fakat Human Revolution'da değerleri büyük ölçüde elimize bırakılmış, geçmişi, görüşleri ve tercihleri tanımsız olarak karşımıza çıkan Jensen, artık Deus Ex için fazla geçmişi olan bir karakter sanki. İlk oyunda oyuncunun tercihleri ne olursa olsun kız arkadaşını öldürenleri bulmak ve yapılanların intikamını almak gibi kişisel bir amacı vardı ve gelişen komploların arasında sadece yanlış insanlarla çalışmayı seçmiş önemsiz biri olarak karşımıza çıkıyordu.

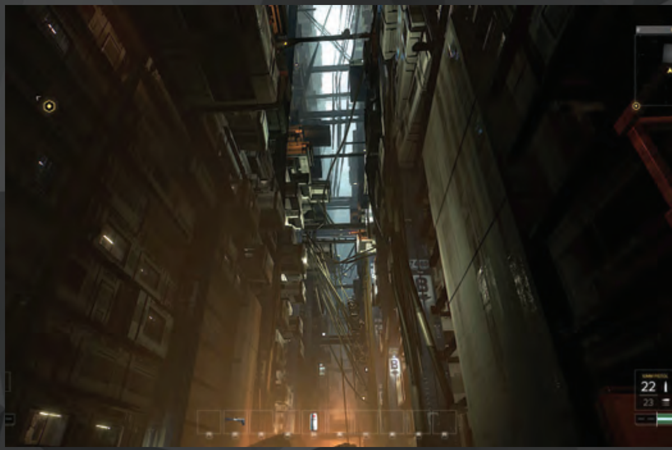
Mankind Divided'da ise Jensen artık Illuminati'ye kafa tutup hayatta kalmış, dünyanın en büyük komplolarına şahit olmuş ve bir anda sabit bir etik değere bağlanarak ipleri elinde tutanları yok edip insanoğlunu özgür bırakmayı kendine görev edinmiş bir adam. Böyle bir karakterin alt metnine oturtulduğunda Mankind Divided bazı oynanış şekillerine zıt düşebilecek bir hikâye anlatımına sahip oluyor. Bir dakika önce sokakta evsizleri döven Adam, bir sonraki dakika insanoğlunu yöneten elit kesimin elinden özgürlüklerini geri almakla ilgili idealist cümleler kurabiliyor. Bu tezatlık rahatsız etmekle birlikte ilginç bir şekilde orijinal Deus Ex'in de en büyük zayıflığıydı. İki yanlış bir doğruyu götürmüyor tabii...





Bu oyunda yapmaktan devasa zevk aldığım şeylerden birisi de koca koca sunucu odalarının ortasında kendime kutulardan rahat bir kale inşa edip, sunucu uğultusu eşliğinde ekranın karşısında uykuya dalmak oldu.





Yapım süreci boyunca içerik videolarının da gözbebeği olan Golem City, gerçekten ortalığa bakmaktan tamamlamakta zorlanacağınız, tadından yenmeyen bir bölüm. Buraya ait bir şehir haritasının olmaması üzücü.





ki tüm düşmanlar donup hareketinizin bitmesini bekliyor.

Geçtiğimiz üç gündür neredeyse aralıksız oynadıktan sonra daha iyi anlıyorum: *Mankind Divided*, benimsediğiniz taktiksel çeşitlilik bir yana, saldırmadan, yavaşça oynanması gereken bir oyun. Oyunu pasifist bir şekilde oynayın demiyorum. Görevden göreve koşmayın, acilen dünyayı kurtaran adam olmayın. Bu oyunda çok hızlı koşarsanız yoldaki detayları kaçıyorsunuz ve *Mankind Divided*'ın en parladığı noktası bu: Detayları. Ortada çok üstün kalitede tasarımlarla bezenmiş, atmosferik ve ilginç konseptlerle dolu, başarılı bir cyberpunk dünyası var. *Dishonored*'daki gibi, oyunu ve hikâyeyi istediğiniz derinlikte takip etmek sizin elinizde. Muhatap olduğunuz karakterlerin yüzünüze söyledikleriyle yetinebilir veya bilgisayarlarına sızıp, hayatlarıyla ilgili daha detaylı bilgi sahibi olabilirsiniz.

Bazı ufak hatalarına baktıkça, sanki bir yıl daha geliştirme sürecinde kalsa çok daha efsanevi bir isim olarak karşımıza çıkabilirdi dedirtiyor *Mankind Divided*. Fakat geçtiğimiz 5 yıl içinde hem *Deus Ex*'e, hem *Human Revolution*'a bol bol bakıp not alınmış olduğu, oyunun ciddi bir sevgi ve emek sonucu ortaya çıktığı her halinden belli. *Mankind Divided* mükemmel değil - fakat bu sorun değil, önceki oyunlar da mükemmel değildi. Eidos Montreal bana sorarsanız bu defa işin içinden alnının akıyla çıktı: Uzun yıllardır gördüğümüz en havalı, en başarılı, en eğlenceli, en içerik dolu cyberpunk oyunlardan birisi var karşımızda. Siber rönesansımızın gelmesine şunun şurasında 11 yıl kalmış, şimdiden bu çarpık geleceğe bir ayağınızı sokup, zamanı geldiğinde mücadelenin hangi tarafında duracağınıza karar verin. Kimi tüm vücudunu değiştirip yenilmez bir cyborg olmanın; kimi taktığı gözlük, kullandığı antibiyotik ve alıştığı ikiyüzlülükle vücudunu "doğal" tutmanın peşinde olacak. Ben mi? Beni ararsanız gökdelenlerin arasında Icarus iniş sistemimin keyfini çıkarıyor olacağım, beklerim.

+

- Haritalar beklenmedik derecede iyi dengelenmiş ve çok geniş
- Yer bulamayıp kenardan köşeden fışkıran içerik
- Harika görünen detaylı bir bilim-kurgu dünyası
- Küçük sırlar serinin fanatiklerini mutlu edecek
- Orijinal Deus Ex'e giden yolda birkaç teknolojik göz kırpma

−

- Hikâyesindeki bürokrasi gereksiz uzuyor
- Adam Jensen yerine yeni bir karakter gerekliydi
- PC kontrolleri ve menüleri üzerinde biraz daha çalışılabilirdi

8+

SON KARAR

İlk projenin deneyimiyle yoğrulmuş yapımcı ekibin, ilk seferki kadar sevgiyle yaratılmış yeni bebeği. Kusursuz değil, fakat klasik Deus Ex formülünü çok güzel modernize etmiş.

TÜR: Aksiyon / RYO **YAPIM:** Eidos Montreal **DAĞITIM:** Square Enix / Aral **KUTULU FİYATI:** 135 TL (PC), 252 TL (PS4 / X-One) **YAŞ SINIRI:** 18+ **DİJİTAL İNDİRME:** 148 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** deusex.wikia.com/wiki/Deus_Ex:_Mankind_Divided

TÜR: Sandbox YAPIM: Chucklefish DAĞITIM: Chucklefish DİJİTAL İNDİRME: 24 TL (Steam) YAŞ SINIRI: -
DAHASI İÇİN: playstarbound.com



No Man's Sky kadar gümbürtü kopartmadan vaat ettiği her şeyi yapıyor Starbound.



Bu bomboş duran gemiyi daha albenili hale getirmek elinizde.



STARBOUND



Okuldan mezun olduğun gün, galaksiyi keşfetmekle geçecek ömrünün ilk günüydü

İHSAN C. ASMAN

Birçok kişi Starbound'u senelerdir erken erişimden oynuyor. Sonunda muhteşem bir oyuna evrilecek o özel bebeğin ilk "piksel adımlarını", ağzından çıkan ilk sözlerini yine bu kişiler duydu. Ben onlardan biri değildim. Hatta itiraf edeyim, *Starbound* hayatıma gireli daha birkaç hafta oldu. Hani şey, söz konusu bu çapta bir oyunu incelemek olunca iş şuna dönüyor: Bir misafirleriyle ilgilenmenizi isteyen büyüklerinizi kırmamak için, bir haftanızı hiç tanımadığınız birine verip, onunla koskoca bir şehri baştan sona gezmek gibi. Ne kadar yanılmışım oysa. Tam tersi oldu yahu! Burada mevzubahis olan uçsuz bucaksız bir galaksi ve kendisiyle ilgilenmeniz istenen misafir size gözlerini dikmiş, "gel evreni gezelim" diyor. Evet, mesele bu denli ciddi işte.

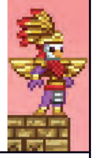
Öncelikle oyundan dünyanın en derinlikli hikâyesini beklemeyin. Yine de bu, hayal kırıklığına uğrayacağınız anlamına gelmiyor. Sadece her şey fazlaca klişe; yine evrenin sonu geliyor, gitgide güçlenen ve galaksinin sonunu getirmeye hazırlanan meşum bir güç var vs. Hatta bunu engellemek için toplamamız gereken altı artefakt muhabbetinin benzerini kim bilir kaç farklı oyunda gördük. Ama anlattığı hikâye olmasa da, ortaya koyduğu oyun dünyası ve bu dünyada yapabilecekleriniz söz konusu olduğunda *Starbound*, çok oyuna nasip olmayan derinlikte bir içeriğe sahip. Bunun hem "lore", hem de "crafting" ayağı var. Bu oyun pek çok kavramla yan yana anılabilir ama bu kavramların en önemlisi hiç tartışmasız "keşif" olur. Bu saydığım iki başlık da bir şekilde bu keşfetme hissiyle ilintili.

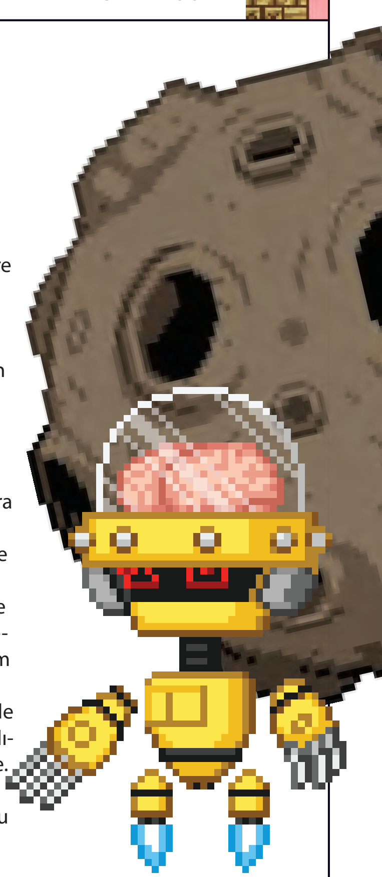
Lore ile başlayalım: Örneğin, ana görev boyunca ilerlerken artefakt yerlerini tespit etmek için kimi uygarlıkların köylerine, tapınaklarına ve hatta mezarlıklarına gitmeli; oradaki yapıları, kalıntıları vs. taramalıyız. Bu sırada okuyacağınız codex'ler, köy yahut şehir ahalisinden alacağınız yan görevler (başlarda) ve iklim ve bio-çeşitlilik bakımından benzer yıldız sistemlerinde yaşayan, aşina olduğunuz uygarlıkların farklı izleriyle karşılaşmak, keşif hissinin lore damarını inanılmaz kuvvetlendiriyor. Ve evet, gezegenler... O kadar farklı ve güzeller ki. Denizaltı şehirlerinin bulunduğu okyanusla kaplı gezegenlerden, radyoaktif tehlikenin tavan yaptığı karmakarışık ormanlarla dolu aylara kadar muazzam bir çeşitlilik var. Ayrıca tıpkı *Overfall'da* olduğu gibi burada da yer yer gayet esprili yaklaşımlarla karşılaşıyoruz. Hylotl ve Floranlar arasındaki gerginlik, yahut entelektüel amaçlar uğruna dış görünüşten feragat etmek zorunda kalan Apex ırkına dair detayları görmek pek eğlenceliydi örneğin. Ayrıca tüm bu keşif sırasında size eşlik eden renkli piksel grafikler ve insanı hiç sıkmadan dinlendirmeyi başaran müzikleri de unutmamak lazım. Çizimler için epey uğraşıldığı, özen gösterildiği belli.

Crafting ise birebir oynanış tarzınızla, hatta *Starbound*'dan nasıl bir oyun çıkaracağınızla alakalı. Ama sonuçta, "craft edeceğiniz" her ne olursa olsun, onu önce bir bulup topraktan çıkarmak gerekiyor, değil mi? Bu da, farklı maden kaynaklarına erişmek için, yeri geldiğinde arzın merkezine seyahat, yeri geldiğinde de galaksinin unutulmuş köşesindeki bir asteroit tarlasında hoppidi hoppidi zıplamak demek. Geminizde yıldız haritasını açıp hangi gezegende, hangi ayda ya da hangi asteroit tarlasında ne maden varmış diye araştırma yapmak demek. Eh kısaca, "keşfetmek" demek.

YAPTIK, OLDU!

Şimdi isterseniz tekrar "*Starbound*'dan nasıl bir oyun çıkarmak istiyorsunuz?" sorusuna dönelim. Sahiden ne demek ki bu? Şu kadarını söyleyeyim ki bu oyunun içinde bir *Minecraft* var, bir *Terraria,* hatta bir *Stardew Valley* dahi var; ama garip bir şekilde muazzam bir aksiyon-platform oyununa da dönüşebiliyor *Starbound*. Ana





görevler olsun, yan görevler (özellikle penguenli olanlar :)) olsun, yana kayan, retro aksiyon-platform oyunlarının en iyi yaptığı şeyleri başarıyla tekrarlıyor. Üzerinizde en güçlü silah ve ekipmanlar olsa dahi ezberlenmesi gereken saldırı sıraları olan boss'larla karşılaşıyorsunuz. Keyifli bölüm tasarımları da pastanın üzerindeki krema oluyor. Silah çeşitliliğini, çatışma ve yakın dövüş mekaniklerini, değişik yetenek (tech) ve eklentileri (augments) bir arada düşündüğümüzde, bu muazzam aksiyon-platform deneyimi kendi içinde bile farklılaşmaya başlıyor. Biraz abartarak olsa da kafanızda canlanması için şöyle diyeyim: Oyun bir an *Broforce'u*, hemen beş dakika sonrasında da *Apotheon'u* hatırlatabiliyor bu çeşitlilikte.

Peki ya biz bu aksiyona dalmak istemiyor da, bu uçsuz bucaksız galakside sadece ufak bir ev inşa etmek istiyorsak? Ya da işi büyütüp kendimize koskoca bir koloni kurmayı hedefliyorsak? İşte burada, ilk görevde ufak ufak çözmeye çalıştığımız craft sisteminin sınırlarının ne kadar geniş olduğunu fark etmeye başlıyoruz. Bu sistemi oluşturan ana birimler craft istasyonları. Örneğin tekstil işlerini halledebileceğimiz bir dikiş istasyonu, içinde yeni zırhınızı dövebileceğiniz bir örs yahut evinizin iç dekorasyonuna dönük olarak marangoz tezgâhı bu istasyonlardan sadece birkaçı.

Sistemin bir ayağı tamamen işin aksiyon tarafıyla alakalı; yani zırhlar geliştirebilir, yeni silahlar ve hatta canavar gibi araçlar üretebilirsiniz. Ama bir yanı da evinizi dekore etmek ve korumasını sağlamakla alakalı. Hani en basit tuğlasından kütüphanenize asacağınız tabloya ya da evin girişini düşmanlardan koruyacak turret'lara kadar her detay düşünülmüş. Pek tabii bu tip bir inşa kısmı çok oyunculu kısımda çok daha zevkli hale geliyor. Aranızda eminim hâlâ *Ultima Online* oynarken, lama evcilleştiren Grandmaster Tamer karizmasını unutmayan arkadaşlar vardır. Bu da tam öyle bir tatmin bence. Koloni kurma kısmından bahsedersek, burada baya baya kiracılarınız falan olabiliyor. Bu kişilerden mürettebatınıza eklenebilecek kişiler ve tüccarlar da çıkarabiliyorsunuz. Ayrıca genel olarak da mürettebatımıza, yaptığımız yan görevler sayesinde bazı kişi ve penguenler(!) de eklenebiliyor.

HATASIZ KUL OLMAZ

Elbette her şey dört dörtlük değil *Starbound*'da. İlk olarak bu kadar detaylı içeriğe sahip bir oyunun, oyuncuya derdini anlatmak konusunda bu denli ketum olması büyük bir sıkıntı. Birçok detayı ya internetten ya da tesadüfen fark ediyorsunuz. Ve bazen bir şeyi geç fark etmenin bedeli çok ağır olabiliyor. Ayrıca önemli dövüşlerde anlayacağınız üzere kısayol tuşları oluşturmamıza yarayan arayüz mükemmel olmaya o kadar da yakın değil.

Bunun dışında karşılaştığım çoğu yan görev yaratıcılıktan uzak ve bir süre sonra kendini tekrar etmeye başlayan yapıdaydı maalesef. Artık kabak tadı veren eskort görevleri, X malzemeyi topla, Y tüccarına git ve benim için pazarlık yap vb. şeyler genelde. Karakter gelişiminin de tamamen topladığımız kaynak ve ürettiğimiz/geliştirdiğimiz zırh ve silahlara bağlı olması bir hayal kırıklığı... Çok sofistike bir şekilde olmasa da bir iki stat puanı dağıtmak isterdim doğrusu. Yine seçilebilir altı ırk arasında görünüş dışında oynanış anlamında hiçbir fark olmaması oyunun geri kalan şahaneliğiyle tezat içinde bence. Öyle bir iddiası yok ama şahsen RYO mekaniklerinin biraz daha ön planda olduğu bir oyun bekledim sanırım. Belki de sırf bu yüzden tüm o çeşitliliğine rağmen bir noktada (ki bunun 30 saatten sonrası olduğunu kesinlikle garanti edebilirim) oyun ister istemez tekrara düşmeye başlıyor. Çok oyunculu kısım bu süreyi epey bir uzatıyor gene de. Ha bir de gece-gündüz döngüsünün oynanışa daha bariz etkileri olsun isterdim. Görebildiğim tek etki oyunun boyutu düşünüldüğünde küçücük kalan ipek üretimiyle sınırlıydı.

Aslında daha anlatacak çok şey var zira *Starbound* epey iri bir oyun ve iki sayfalık inceleme alanına rağmen her şey için yeterli yerim yok. Hatta bu sebeple anlatamadığım ama söylemeden de geçemeyeceğim "roguelike *Starbound*" ile ilgili bir kutu bulacaksınız buralarda bir yerde. Ama siz şimdi anlatamadıklarımı boş verin ve koşun galaksiyi kurtarın. Ya da bırakın yansın; nasılsa koskoca galaksinin bir köşesinde kendi Şirince'nizi inşa edecek yeri bulacaksınız.

TÜM KEŞİFLER SIRASINDA SİZE EŞLİK EDEN RENKLİ PİKSEL GRAFİKLERE VE İNSANI HİÇ SIKMADAN DİNLENDİRMEYİ BAŞARAN MÜZİKLERE BAYILACAKSINIZ.





O DA BİR ROGUELIKE

"Oyun içinde oyun" yapısındaki Starbound'un, aslında epey roguelike bir tarafı olduğunu da biliyor muydunuz? Mesela bir boss'u öldürdüğünüzde üzerinden illa ki aynı parça düşecek diye bir kaide yok. Örneğin çılgın bir abla olan Asra Nox'u patakladığımda bana üstünden kendisinin bir aksiyon figürü düşmüştü; ortamlarda "otuz kere kestim, bir kere bile katanası düşmedi bana la" diye ağlayanları görünce şaşırmadan edemedim.

Tabii ki roguelike unsurlar şansa topladığınız nadir parçalarla sınırlı değil. Oyunun dünyası, koskoca galaksideki yıldız sistemleri, içlerindeki gezegenler tamamen tesadüfi şekilde yaratılıyor. Bu durum da yazıda sözünü ettiğim çeşitliliği beraberinde getiriyor haliyle. Bambaşka gezegenler ve haliyle bambaşka düşmanlar, bitki örtüleri, farklı mezarlık ve kasabalarla karşılaştıkça insan gerçekten etkileniyor. Ayrıca oyunu Casual değil Survival zorlukta oynarsanız (haha, bakın Hardcore'dan bahsetmedim bile), her öldüğünüzde elinizdeki piksellerin %30'uyla birlikte (para birimi piksel olan bir oyundan bahsediyoruz burada!) o seferde topladığınız ne kadar materyal ve geliştirme maddesi varsa kaybediyorsunuz.

+

- Harika piksel grafikler ve şahane müzikler
- İki yönlü işleyen keşif güdüsü ve devasa galaksi
- Silah, zırh, araç ve ev dekorasyonu çeşitliliği inanılmaz
- Crafting sistemi
- Aksiyon-platform mekanikleri çok iyi yedirilmiş
- Gerçekten de denildiği kadar "sandbox"

−

- İster istemez bir süre sonra kendisini tekrarlamaya başlıyor
- Yan görevler amaçsız hissettiriyor
- Irklar arası fark estetik kaygılardan ibaret
- Gece-gündüz döngüsünün bariz bir etkisi yok

8

SON KARAR

No Man's Sky'da kalbi kırılanları böyle alalım.

TÜR: Aksiyon / RYO ○ YAPIM: Vanillaware ○ DAĞITIM: Stellar Jockey ○ DİJİTAL İNDİRME: 129 TL (VITA), 119 TL (PS3), 179 TL (PS4) (PS Store) ○ YAŞ SINIRI: 13+ ○ DAHASI İÇİN: atlus.com/osl





Boss'lar hem güzel tasarlanmış, hem de iyi zorluyorlar.

ODIN SPHERE LEIFTHRASIR

Seni öldürmeyen şey güçlendirir

EREN ERYÜREKLİ

Tam da başlıktaki gibi oldu *Odin Sphere*'in öyküsü. PS2'nin son demlerinde (2007 yılında) çıkıp kalpleri fethetmişti orijinal oyun, lâkin sorun insanların yeni nesil konsollara hücum edip yavaştan PS2'lerini emekliye ayırmalarıydı. Bu belki oyuna bir hezimet yaşatmadı fakat 1-2 yıl önce çıksa yakalayabileceği satış rakamlarına da ulaşamamıştı *Odin Sphere*. Tabii zaman geçti, devran döndü. Vanillaware arada *Dragon's Crown* gibi gayet başarılı oyunlara imza attı ve *Odin Sphere* de bu sefer gayet güzel bir zamanlamayla Sony konsollarına sıkı bir dönüş yaptı. Peki neredeyse 10 yıllık bir oyun günümüzün hayli kalabalık aksiyon-platform arenasında hâlâ ayakta kalabiliyor mu?

REMASTERED DEĞİL REMAKE

5 hanenin *Cauldron* isimli bir güç objesine sahip olmak için mücadele ettiği fantastik **Erion** dünyasında geçen oyun, 5 ana bölümden oluşuyor. Her bölümde farklı bir krallığın temsilcisi ile yollara düşüp 7-8 saat süren hayli iyi yazılmış ve merak uyandırıcı senaryoları oynuyoruz. Bazı savaşları her iki tarafın bakış açısından da oynadığımızdan klasik iyi kötü ayrımları biraz bulanıyor ve oyuncunun kendi yargısına bırakılıyor kimi tutacağı. 5 ana karakterimizin oynanışı da birbirinden oldukça farklı. Örneğin Cornelius kılıcıyla güçlü vuruşlar yapıp belirli bir yüksekliğe kadar zıplayabilirken, Mercedes istediği gibi uçarak büyülü arbaletiyle geniş kitleleri ateşler içinde bırakabiliyor. Bölümler yanlamasına ilerlediğiniz ve çeşitli yollara ayrılan 2D alanlardan oluşmakta ve genel olarak yaptığınız; karşınıza kim gelirse tepelemek.

PS2 VERSİYONUNA GÖRE NELER DEĞİŞİK?

- Grafikler komple baştan hazırlanıp frame rate düzeltilmiş.
- Yeni müzikler ve uzatılmış sahneler için seslendirme eklenmiş.
- Her karakter için ekstra yetenekler ve komple yeni pasif yetenek ağacı eklenmiş.
- Hareketler tamamen stamina yerine artık hızla dolan POW barından yiyor, bazıları da enerji kristali harcıyor.
- Bölümlere ekler yapılmış, ara boss'lar ve Challenge odaları eklenmiş.
- Oyun genel olarak hızlanıp kombolar daha akıcı hale gelmiş.
- Kontroller daha iyi tepki veriyor.
- Eşya düzenlemesi kolaylaştırılıp çoklu tohum ekme ve yemek yeme özelliği gelmiş.
- Her karaktere oyun bitiminde açılan ekstra bölümler eklenmiş.
- Tüm animasyonlar elden geçirilip yenileri eklenmiş.
- Classic Mode ile yenilikler olmadan ve güncel grafiklerle oyunun normal hali oynanabiliyor.



Bu arada oyunun komple baştan yapılan masalsı arkaplan çizimlerini ve muazzam karakter tasarımlarını övmezsem olmaz. Sanki resimli bir kitabın içerisinde ilerliyormuş hissine sahip HD görsellik özellikle PS Vita'da harika görünüyor. Oyunun PS2 versiyonundaki yavaşlamalar da burada giderilmiş. Müzikler fantastik dünyaya tam uyumluyken, seslendirmede Japonca seçebilmek gayet güzel. Kalabalık anlarda uçuşa geçen kombo sayacını 3 haneli sayılara taşımak hiç zor değil ve her dövüşte S Rank almaya kasmak bir hayli eğlenceli olmuş. Rakiplerden elde ettiğimiz phoson'ları ya yeteneklerinizi geliştirmek ya da toprağa tohum ekip bir şeyler yetiştirmek için kullanabiliyoruz (Mesela koyun. Evet, ağaçtan). Bölüm içindeki dinlenme yerlerinde ve aralarda yediğimiz yemeklerse sağlam tecrübe puanı kazanmak için bire bir. Yani garip biliyorum ama Japon oyunu sonuçta, yormayın fazla kafayı :)

ODIN AŞKINA, BU OYUN HARİKA!

Sözün özü elimizdeki bayağı başarılı bir yeniden yapım arkadaşlar. Eskisini oynayanlar burada birçok yenilik bulup sevinecek, ilk kez oynayanlar da harika bir dünyaya ilk adımlarını atacak. Uzun süre oynanınca tekrar eden mekânların biraz sıkması dışında aksiyon, çeşitlilik ve RYO öğeleri gayet kararında ve dengeli *Leifthrasir*'de. Hani özellikle PS Vita'nız köşede yatıyorsa onunla hasret giderme sebebiniz olabilir. PS4'te ise biraz daha zahmetli geldi bana oynanış ama bu, oyunun orada da parladığı gerçeğini değiştirmiyor. Platform soslu aksiyon-RYO sevenler uzun soluklu bir maceraya hazır olsunlar.

+

- El emeği göz nuru muhteşem grafikler
- Hikâye anlatımı ve karakterler gayet başarılı
- Uzun oyun süresi
- Çılgın kombolarla coşan aksiyonlu oynanış
- Karakterlerin birbirinden ayrışan oyun stilleri
- Seslendirmeler oyuna ruh katmış

−

- Aynı alanları defalarca oynamak sıkıcı olabiliyor
- Gizler biraz az kalmış
- Bir yeniden yapım için pahalı mı ne?

8+

SON KARAR

PS2'nin anlı şanlı tarihinden bir nimet daha, hem de çok güzel bir şekilde bizlerle. Aksiyonu ve derinlikli hikâyesi türü sevenlere ilaç gibi gelecektir.



○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** Anarteam ○ **DAĞITIM:** Plug In Digital ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam), 45 TL (Playstore) ○ **YAŞ SINIRI:** 10+ ○ **DAHASI İÇİN:** anarcute.com

ANARCUTE

DEV–HAY (Devrimci Hayvanlar Örgütü)

EGE SAĞIN

Şirin şirin hayvanlar isyan çıkarsa ne olurdu? Tabii ki *Anarcute* olurdu! Anarteam, adından da anlaşılacağı gibi minik, tatlı anarşistleri kontrol ettiğimiz bu oyunu bir "ayaklanma simülatörü" olarak tanımlıyor. Çeşit çeşit hayvanın hiç de barışçıl olmayan devrim mücadelesi olabildiğince şirin bir anlatıyla monitörlerimize taşınıyor. Ancak ellerinde pankartlar ve dövizlerle başta masum duran bu koca gözlü protestocular aslında epey yaramaz.

Oyunun temel mantığı çok basit: Birlikten kuvvet doğar. İlk görevde tek bir anarşistle başlıyor ve etrafta uyuyan veya kafeslere hapsedilmiş arkadaşlarınızı kurtararak sayınızı artırıyorsunuz. Bütün grup tek bir karakter gibi hareket ediyor, böylece mikro yönetime gerek kalmadan devrimci hayvanlarınıza istediğinizi yaptırabiliyorsunuz. Hayvancıklarınız da pek bir hünerli. Her biri etrafta buldukları cisimleri söküp polislere fırlatabiliyor. Bu hasar tek başına pek yüksek olmasa da 20 hayvanın bir anda bankları, tabelaları fırlatması hem görüntü, hem de etki olarak tatmin edici oluyor.

Sadece sabit eşyaları değil araçları da kaldırıp fırlatabiliyorsunuz ve bu araçlar patlamalara sebep oluyor. Bu da hem ulaşım bulmacalarını aşmanızı hem de düşmanları topluca temizlemenizi sağlıyor. Araçlar dışında bazı bölümlerde bulunan bombalar ve mayınlar da aynı şekilde kullanılabiliyor. Yalnız birazdan bahsedeceğimiz yeteneklerin aksine eşya alıp fırlatma yeteneği ilginçtir ki anarşist sayınıza bağlı değil. Tek bir anarşistiniz de olsa koca arabaları, hatta kamyonları alıp fırlatabiliyor. Zaten kişi başına bir eşya/araç düştüğünü de ekleyeyim.

Gelelim oyunun yetenek sistemine. Öncelikle üç temel yeteneğiniz var ve bunlar grubunuz kalabalıklaştıkça açılıyor: Aynı anda zıplayıp yere vurmak, binaları yıkmak ve yerden toplamadan sınırsız eşya (araç değil) atmak. Bunların yanında arada kalan sayılar için de üç adet seçmeli yetenek var. Bu yetenekleri bölüm sonlarında kazandığınız jetonları kullanarak satın alıyorsunuz ve üç kademede birer yetenek seçme hakkınız oluyor. Bölümden bölüme değiştirme ihtiyacı hissettiğim de oldu, yani bu sistemin altı da doldurulmuş. Yalnız dikkat edin, anarşistleriniz ölmeye başlar ve yetenek için gereken sayının altına inerseniz, tekrar kalabalıklaşana kadar o yeteneği kullanamıyorsunuz.

Oyunun temel kısmı dört şehirdeki çeşitli bölümlerde geçiyor ve bölüm tasarımlarındaki çeşitlilik de bu boyutta bir oyun için epey iyi. Her şehirde en az bir boss savaşı yapıyorsunuz ve genelde bir tane de tek anarşisti ya da çok küçük bir grubu kontrol ettiğiniz gizlilik bölümü bulunuyor. Her boss'un kendine özgü mekanikleri var ve mermi süngeri olmak yerine daha tatmin edici bir oynanış sunuyorlar.

KONTROLSÜZ GÜÇ, GÜÇ DEĞİLDİR

Şirin grafikleri ve müzikleri yeterli seviyede olsa da oyunun en büyük sıkıntısı kontrollerde. Sol analogla topluluğu, sağ analogla da kamerayı kontrol ediyorsunuz. Ancak elinizdekileri fırlatmak için hedef alırken de sol analoğu kullanmanız gerekiyor ve işte bu noktada oyun kendine zarar veriyor. Alışkanlıkla sola giderken kamerayı sağa döndürüp oraya fırlatayım dediğinizde hem attığınız şeyler dğalara taşlara gidiyor hem de başınız dönüyor. Klavye-fare kontrolleriniyse firma kendisi bile önermiyor. Gamepad kullanmakta fayda var.

Temel kısmı 4,5 saat süren ve sonrasında "challenge" modunda bir şehri daha açılan *Anarcute,* sevimli grafikleri ve oynanış mekanikleriyle göz dolduruyor ancak sessiz hikâye anlatımında 1984 havası vermeye çalışıp veremeyen vasat sunumuyla ve sıkıntılı kontrollerle biraz can sıkabiliyor. Uygun fiyatıyla farklı tatta kısa bir oyun oynamak isteyenler için güzel bir seçim ama.

+

- Grafikler ve müzikler pek şirin
- Birbirinden tatlı onlarca çeşit hayvan
- Keyifli oynanış mekanikleri

–

- Kontroller kötü
- Vasat hikâye anlatımı

7

SON KARAR

Uygun fiyata, eğlenceli bir ayaklanma oyunu.



Bütün hayvanlar toplandık, toplandık, toplandık!

"BİRLİKTEN KUVVET DOĞAR" SÖZÜNÜN GERÇEK ANLAMINI SEVİMLİ BİR VAHŞİLİKLE ÖĞRENİYORUZ.





NO Man's SKY

Ne kadar uzağa gidersen git, kaderin peşinden gelir

-NURETTİN TAN

N*o Man's Sky*... Uzun süredir beklenen, tanıtımları ile aklımızı başımızdan alan oyun... Yapımcıların kendi deyimleriyle devasa bir evrene sahip; o kadar geniş ki 18 kentrilyon (katrilyonun bir tık üzeri) gezegen barındırıyor. Uzayda dilediğimiz gibi dolaşıp, gördüğümüz gezegene uzay gemimizle inme şansını bize veren bu oyun bir ilki yaşatacak olduğu için büyük bir heyecanla karşılandı. Evet! İstediğimiz gezegene inip dolaşabilmek artık farklı tecrübeler arayan oyuncular için büyük bir heyecandı ve sanırım sadece bu yüzden beklentilerimiz Nirvana'ya ulaştı. Bir de bunun üzerine Hello Games'in kurucusu **Sean Murray**'in her fırsatta oyun hakkında ucundan köşesinden, özellikle fazla detaya girmemeye çalışarak verdiği bilgiler yüzünden otomatikman hayal gücümüz devreye girdi. Bu gayet normaldi, çünkü Murray ne sorulsa mırın kırın ederek bir şeyler geveliyordu. Biz de eksik kalan parçaları hayal ederek tamamlamaya başladık ve bu da zamanla hype trenine yeni vagonlar ekledi durdu. Çünkü sonsuz bir evren vardı, 18 kentrilyon gezegene inebilecek, hiç kimsenin gitmediği toprakları keşfedecektik. Acayip heyecanlıydık.





Karşıma çıkan en garip yaratıklardan bir tanesi. Yarı, hayvan yarı bitki. Çizgi filmden fırlamış gibi.



Gelişmiş uzaylı dediğimiz tip bu abi. Gayet saldırgan bir tür olmasına rağmen huyuna gidip doğru cevapları verirseniz kanka oluyorsunuz.

Öncelikle **Sean Murray**'in sürekli tekrarlamasına rağmen oyunda koca bir evreni dolaşmıyoruz. Daha ilk dakikada bu bana fazla rahatsız edici geldi. "Neden?" derseniz hemen günümüzde gözlemlediğimiz evrene bakalım, inanın aklınız uçacak. Gözlemlenen evrende yaklaşık 350 milyar galaksi var. Bizim yuvamız Samanyolu Galaksisi gibi 350 milyar galaksi düşünün. Samanyolu'nun bir ucundan diğerine ışık hızında gitmek 120.000 yıl alıyor... Muazzam bir büyüklük değil mi? Ve her koca galaktik bulutun içinde yaklaşık 200 ila 300 milyar güneş olduğu tahmin ediliyor. Her birinde bizim güneş sistemimizdeki kadar gezegen olduğunu farz edersek... Hello Games'in sürekli "evren" derken ne kadar yanlış bir yönlendirme yaptığını görebilirsiniz. Oyunda tek bir galaksiyi dolaşıyoruz arkadaşlar. Oyunun amacı evrenin merkezine değil galaksinin merkezine gitmek ki *NMS*'nin sonunda bu koca koca yazıyor zaten. Oyunun sonu kısmını yazının bitiş bölüme saklayacağım keza biraz 'spoiler' barındıracak, dilerseniz okursunuz.

İLK GEZEGENE İNİŞ

Aslında ilk gezegene inmiyoruz, ilk gezegende uyanıyoruz. Yanımızda hasar almış uzay gemimiz ve pek de bizim biyolojimize dost olmayan tehlikeli gezegen koşulları etrafımızı çevirmiş durumda. Oyun burada gemimizi tamir etmemiz için bizi yönlendiriyor. Bunun için elimizde Multitool'umuz ile element avlamaya çıkıyoruz. Gezegen muazzam büyüklükte, oyuna ilk girdiğimde gemimi kaybetmeyeyim diye arkama bakarak korka korka ilerlediğimi hatırlıyorum. Neredeyse gerçek boyutlarda bir gezegenden bahsediyorum. Bu son derece büyüleyici bir deneyim çünkü kendinizi çok önemsiz ve ufak hissetmenize neden oluyor. Yabancı bir gezegen ve onun topraklarını süsleyen uzaylı faunası...

Sağda solda umarsızca gezinen, kimsenin daha önce görmediği garip hayvanlar... Şanssızsanız asit yağmuru, buz fırtınası ya da çok ballıysanız tamamen tropik bir iklim... *NMS* ilk dört/beş saatinde size müthiş farklı ve heyecan dolu bir deneyim sunuyor. Gerekli elementleri topladıktan ve uzay gemimizi tamir edip birkaç gezegen gezdikten sonra ilk gezegende topladığımız temel elementler dışında çok az sayıda madde olduğunu anlamak için dört saatlik bir oyun süresi yetiyor. Farklı gezegenler keşfetmeye başladıkça bir şeyin farkına varıyor ve yavaş yavaş rahatsız olmaya başlıyorsunuz.

İndiğiniz her gezegenin her bölgesinin ekolojisi aynı görünüyor. Ayağınızı yere bastığınızda mor taşlar varsa ve çevrenizde gördüğünüz biyolojik yaşam formu neyse bu, aynı kopyala/yapıştır mantığı ile bütün gezegene hâkim durumda. Evet devasa büyük bir alan sizleri bekliyor, orası doğru ama ne kadar ilerlerseniz ilerleyin hep aynı taş/hayvan ve bitki örtüsüyle karşılaşıyorsunuz. Sağda solda ağaçlar görüyorsunuz ama asla çok sık bir ormana rastlayıp içinde dolaşmıyorsunuz. Ufak tefek mağaraların içinde korkarak ilerliyorsunuz ama bu mağaralar asla bir kanyon oluşturmuyor. Tepelere falan rastlıyorsunuz ama koskoca gezegenlerde tırmanabileceğiniz dağlar yok. Şunu belirtmem lazım; her şeye rağmen gezegen keşfetmek ilk saatlerde çok eğlenceli. Yabancı topraklarda uzaylı Monotlith'leri bulmak, ticaret noktası keşfetmek, terk edilmiş üretim merkezlerine rastlamak ve oralarda kendiniz için yeni teknolojilerin planlarını ele geçirmek başarı duygusu

Gezegenlerin boyutları ciddi anlamda devasa olmasına karşın, ilk indiğiniz noktadaki toprak yapısı, renk paleti, iklim ve hatta hayvan/bitki örtüsünün hiç değişmemesi ciddi bir yavanlık hissi yaratıyor.



KOCAMAN UZAY ATLASI

Oyunun daha başında gezegen yüzeyine düşmüş bazı kutuları açmaya ya da uzay istasyonundaki kapılardan birinden geçmeye çalışırken sizden Atlas Pass V.1 istendiğini göreceksiniz. Buna sahip olmadığınız için o noktaları kurcalayamayarak ve içinde ne olduğunu merak ederek oradan ayrılmak zorundasınız. Atlas Pass nasıl elde edilir? Çok basit bir şekilde: Oyunun sizi yönlendirdiği ilk görevleri yapın. HyperDrive teknolojisini öğrenmek için Anti Matter üretmeyi keşfettiğiniz noktadan sonra talimatları izlerseniz Atlas'a giden yola çıkmış oluyorsunuz. Gördüğünüz gibi resimde Atlas'ı takip ediyorum. "Find us. Hear us." dediği noktadan Space Anomaly denilen noktanın koordinatını alıyoruz ve Atlas'a sahip oluyoruz. Atlas'ın çeşitli versiyonları var, daha güvenlikli kapıları açmak için daha yüksek seviyeli Atlas gerekli. Kısacası daha çok uzay yolculuğu bizi bekliyor.

NO MAN'S SKY'IN VAATLERİ VE GERÇEKLEŞTİREMEDİKLERİ

■ Çoklu oyuncu desteği. Yapımdan evvel bol keseden atılmasına rağmen bugün görüyoruz ki çoklu oyuncu desteği yok.

■ DLC'lerin ücretsiz olması... Sean Murray'in son açıklamasına göre bu önceden yaptığı çok "iyimser" bir açıklamaydı. Ekibe ücret ödenmesi adına DLC'lerin paralı olacağı bildirildi.

■ Oyunda isterseniz uzay gemisinde savaşarak vakit geçirebilecektiniz. Fasa fiso olduğu, sadece keşif yaptığımız, çıktığı gün itibariyle ortaya çıktı.

■ Kilitli kapıları hack'leyerek açabilecektik. Oyunda hack'leme yok, kilitli kapıları silahla kıra kıra açıyoruz.

■ Kendi gemimizi tasarlayabilecek ve gemiye isim verebilecektik. İkisini de yapamıyoruz. Gemiye isim verebilmek çok zor olmalı.

■ Farklı elementleri karıştırarak yeni moleküller üretebilecektik...

■ Nadir de olsa gelişmiş uygarlıkların şehirlerini görecektik. Fakat yıldızlararası ticaret yapabilen ama nedense bir odaya tıkılmış bir tacirden başka bir şey bulamıyorsunuz. Değil medeniyet, köy bile yok.

Bunlar benim şu anda yazarken hatırladıklarım. Eminim zorlasam daha uzun bir liste çıkartabilirim.





İlk bakışta epey farklı görünseler de birkaç gezegen sonra hemen her şey tanıdık gelmeye başlıyor.

veriyor. Ama hey! Belirli bir noktadan sonra gene her gezegende kopyala/yapıştır şeklinde aynı binaları görüyorsunuz! Monolith / Shelter / Trade Outpost / Abondoned Facility... Asla değişmiyor!

Bunun nedeniyse *NMS* için temel bir algoritmanın yazılmış olup bunun her bir gezegen için tekrar tekrar ufak farklılıklarla kopyalanmış olması. Her ne kadar bitki örtüsü ve hayvanlar algoritma sayesinde ufak farklılıklar gösterse ve neredeyse sonsuz çeşitlilikteymiş gibi görünse de (aslında değil) gezegenlerde bulabileceğiniz binalar hep aynı. Koca galakside bütün gezegenler aynı yapılara sahip ve şimdiden söyleyeyim; ne ben ne de başka bir oyuncu uzay macerasında uzaylılara ait olmayan bir gezegen; şehir, kasaba ya da köy dahi bulamadı. Algoritma olayınaysa az sonra değineceğim.

USTASINDAN TAKTİKLER: MENÜ TASARIMI NASIL BATIRILIR?

Yaptığınız en önemli şeylerden birisi eliniz, ayağınız, yani her şeyiniz olan Multitool ile gezegenlerdeki elementleri toplamak. Multitool'u şarj etmekten yaşam destek ünitenizi yenilemeye, uzay geminizi havalandırmaktan HyperDrive teknolojisini beslemeye kadar her şey için bu kaynaklara ihtiyacınız var. Korkmayın, hepsini bulmak çok kolay çünkü her gezegende bu kaynaklar sürüsüne bereket bulunuyor. Ama oyuna başladığınızda ilk sıkıntınız Exosuit'inizde çeşitli elementleri koyacak kadar büyük bir eşya kapasitesine sahip olamamanız. Biraz eşya topladıktan sonra cepleriniz hemen doluyor. Evet, gerekli malzemelerin bazılarını geminize atabiliyorsunuz ama bu yeterli değil. O yüzden ben gemi için gerekli olan elementleri geminin kargosunda, benim için hayati önemi olan Carbon gibi elementleri de Exosuit'imde taşıdım. Eşya kapasiteniz ilk başlarda başınıza bela gibi gözükse de gezegenlerde dolaşarak ya da Atlas Pass V1'ı yaparak taşıma kapasitenizi arttırabiliyorsunuz. Her seferinde katlanarak artan ücreti ödediğiniz sürece gezegenlerin sağına soluna düşmüş kaçış sondalarını bularak envanter kapasitenizi birer birer yükseltebilirsiniz. Çok büyük bir sorun değil ve yapılması kolay bir işlem, asıl sorun oyunun menü tasarımı ve kontrol sistemi.

NMS'nin kullanıcı arayüzü müthiş derecede basit ve oyuncunun işini zorlaştırıcı bir yapıya sahip. Diyelim ki güneş sistemleri arasında zıplamak için WarpDrive ünitenizi beslemeniz lazım. Elinizde bir adet Warp Cell üretmek adına bütün materyaller mevcut lakin envanterinizde hiç boş yer yok. Size kötü haberlerim var çünkü WarpCell'inizi yapmak istiyorsanız çantanızda boş yer açmak için bir şeyleri çöpe atmanız lazım. Çünkü oyun WarpCell üretirken envanterinizdeki gerekli eşyaları harcayıp onların yerine WarpCell'i koymuyor, herhangi bir şey üretmek için elinizdeki materyalleri tüketip otomatikman boş alana sahip olacak olmanıza rağmen sizden fazla bir envanter noktası istiyor.

Daha feci bir durumsa iyi ter attığınız uzay savaşlarında ya da yırtıcı bir hayvan grubuyla karşılaştığınız anlarda baş gösteriyor. Canınızı dişinize takmışsınız ve ölmemek için çırpınıyorsunuz. Sevmek için yanına gittiğiniz sevimli, yerden bitme yaratık gayet yırtıcı bir hayvan çıkmış ve dişlerinizi tatlı poponuza geçirmek için peşinizden koşturuyor (yırtıcılar çok fena hasar veriyorlar, dolayısıyla onları öldürmek için kısıtlı bir zamanınız var). Exosuit kalkanınız hızla tükeniyor ve onu az evvel bulduğunuz Shielding Plate ile beslemek istiyorsunuz ama orada durun! Bunu yapabilmek için herhangi bir kısa yolu tuşunuz yok. Yırtıcı hayvan paçanızı kapmış, kalkanınızı yavaş yavaş kemirirken siz önce menüyü açmalı, Exosuit'i seçmeli ve Shielding Plate'yi bularak onu kullanmalısınız, tabii ki bu esnada ölmezseniz. Ben böyle durumlarda gemim yakındaysa onun içine atlayıp, Exosuit'imle ilgili tazelemeleri hayvanların ulaşamadığı kokpitimde yapmayı tercih ettim. Ama bir de uzay korsanlarının olduğu it dalaşları var ki o daha feci bir durum. Üç-dört gemi size amansızca saldırırken gelen hasarı engelleyen Deflector Shield'ıniz artık çatlama noktasına geliyor diyelim. Kuyruğunuzda en iyimser ihtimalle iki düşman gemisi varken siz kalkanlarınızı yenilemek için menüyü açmalı, Deflector Shield'i bulmalı, onu seçmeli ve hangi element ya da eşya ile onu tamir etmek istediğinizi belirtmelisiniz. Hem de it dalaşı esnasında! Bu hayatımda oyunlarda gördüğüm en büyük zırvalardan birisi ve bunun için kısayol oluşturmak Hello Games'in aklının ucundan bile geçmemiş. Hello? Orada bu oyunu oynayan kimse var mı?!



Başka bir vaziyetse oyundaki en büyük amaçlarınızdan biri olan mal alım/satımı esnasında kendisini gösteriyor. Ticaret için bir uzay istasyonuna inip oradaki uzaylı arkadaşla konuşurken her seferinde kamera belirli bir açı alıyor ve uzaylıyla kısa bir muhabbet yapıyorsunuz. Ne gerek var! Ben bu işlemi yüzlerce değil belki binlerce sefer yapacağım ve sizin otantik bir hava kattığınızı düşündüğünüz ufak kamera şovu nereden baksanız bana 5 saniye kaybettiriyor. Tek istediğim kahrolası malımı hemen satıp, uzay istasyonundan uzayıp gitmek ve başka bir geze-

gene konarak kısıtlı envanterimi yeni elementlerle doldurmak... Kısacası baş etmek zorunda olduğunuz şeyler sadece asit yağmurları, yırtıcı hayvanlar ya da uzay korsanları değil, aynı zamanda çok acemice hazırlanmış oyuncu arayüzü ve menü sistemi...

GEZEGENLERDEKİ YAŞAM ÇEŞİTLİLİĞİ VE NMS ALGORİTMASI

İndiğiniz her gezegeninin kendine özgü yaşam formları var. Algoritma belirli bir zar atıyor ve girilmiş temel formüllerle farklı varyasyonlar hazırlayarak size farklı bitki ve hayvanların bulunduğu yeni bir gezegen sunuyor. Bitki örtüsü konusunda pek fazla çeşitlilik olduğunu söyleyemem, renkler ve ufak bir-iki ayrıntı dışında genellikle hep aynı bitkinin lacivertini görüyorsunuz ve bu bitki örtüsü aynı gezegenin jeolojik özellikleri gibi bütün çevreyi kuşatmış durumda oluyor. Gezegenin kutuplarına giderseniz karla kaplı bir alan ve buna bağlı olarak değişik bitkiler bulmuyorsunuz. Kızıl taşlarla kaplı güzel bir gezegen mi buldunuz? Hah, bütün gezegenin jeolojik yapısı bundan ibaret. Tamam, Mars gibi yaşam koşullarının zor olduğu gezegenlerde bu durum normal olabilir. Ama hayat koşullarının aynı Dünyamız gibi Goldilocks'tan (Google'dan ne olduğuna bakınız) nasibini aldığı verimli gezegenlerde dahi durum aynı. Bütün bir gezegen nasıl tropik bir iklime sahip olur canını yediğim Hello Games? Neyse, konudan sapmadan hayvanlara gelelim. Keşifleriniz sırasında sağda solda yürüyen zeki bir varlığa asla rastlamayacağınızı şimdiden söyleyeyim. Varınız yoğunuz bitkiler ve beyinsiz yaratıklar olacak. Gezegende dolaşarak bunları kataloglayacak ve ilk başta hepsine isim verip Atlas'a yükleyerek eğleneceksiniz. Ama birkaç gezegen gezdikten sonra isim vermekte zorlanacak ve hep birbirine benzeyen yaşam formlarına ad takmanın ne kadar gereksiz olduğunu anlayacaksınız. Bu noktadan sonra keşiflerinizi Atlas veri tabanına kayıt yaptıktan sonra cebinize giren paraya bakıyorsunuz.

NMS'nin çıkmadan evvel gösterilen demolarında havada uçan devasa yaratıklar ya da Dune'u hatırlatan kumların arasında süzülen kocaman solucanlar gördük. Lakin ben bunların hiçbirine keşiflerim esnasında rastlamadım. Rastlayan oyuncuyu da göremedim. Algoritma şöyle çalışıyor; yapımcılar yaratıkların verilerini programa giriyorlar ve gerisi gittiğiniz gezegene göre rastgele tasarlanarak karşınıza çıkıyor. Çok ufak değişiklikler dışında, karşınızdaki yaratığın önceden karşılaştığınız başka bir yaratıkla neredeyse birebir aynı olduğunu görüyorsunuz. Bir gezegende kulağı değişiyor, diğer gezegende bacakları uzuyor gibi gibi... Ama uzun süre oynadıktan sonra aynı gezegenlerin faunasındaki tekrar hissinde olduğu gibi yaratıkların benzer şekillerde ortaya çıkması rahatsızlık vermeye başlıyor. Animasyonlarının kabalığına değinmiyorum bile. Oyun çıkmadan önce çok abartılan yabancı yaşam konusu maalesef olabildiğince basit bir seviyede. Hayvanları besleyebiliyorsunuz evet, ama bunun karşılığında bir süre peşinize takılıyorlar o kadar (ha bir de size element dışkılıyorlar, ilk beslediğim hayvan altından kaka yapınca şaşırmıştım). Hayvanlarla başka



Oyunda yaptığım şeylerden birisi de uzay turisti gibi gezinip, güzel manzara resimleri çekmek oldu.





Beslediğim ilk hayvan buydu. Yerden bitme bu tip bana mükâfat olarak altın dışkıladı.



Buna Monolith deniyor. Uzaylı yapısı. Buradan yeni kelimeler öğreniyor ve bazen yapının sizi tabi tuttuğu sınava giriyorsunuz (sözlü).



YALNIZ İSTASYON UZAYLILARI BALADI

Sayın yolcular, şu yanaşmakta olduğumuz bir uzay ticaret istasyonu. Kendisi tam bir ay büyüklüğünde muazzam bir alan kaplıyor ve ne hikmetse her güneş sisteminde bundan bir tane var. Gezegenlerden topladığınız ganimetleri burada paraya çevirebiliyorsunuz. Dediğim gibi kendisi bir ay büyüklüğünde olmasına rağmen içerisinde sadece iki oda ve bir uzaylı tacir var (çok sıkılıyordur kesin). Hakkını yememeyim, arada bir uzay istasyonunun şekli değişiyor ama nedense içi hep aynı kalıyor. Hello Games'in "Üşendik, Uğraşmadık" adlı şarkısını dinlediniz.



TEMEL ELEMENTLER

CARBON: Yaşam kaynaklarıyla ilgili temel elementimiz. Gezegenlerdeki biyolojik yaşam formlarından elde ediyoruz. Yaşam destek ünitemizi, Multitool'umuzu bununla şarj ediyoruz. Bazen uzaylılarla muhabbet edebilmek için önceden bir miktar Carbon vermek gerekiyor.

THAMIUM9: Uzay geminizi daha hızlı uçurmak için gerekli olan Pulse motorlarını çalıştıran element. Gezegen yüzeylerinde nispeten zor bulunuyor ama uzaya çıktığınızda asteroitlerden rahatlıkla toplayabiliyorsunuz.

PLUTONIUM: Element cinsi "nadir" olarak geçse de gezegen yüzeylerinde bolca bulunan bir madde. Bu element olmadan uzay geminiz gezegenden kalkış için gerekli itiş gücüne erişemiyor.

IRON: Demir kolaylıkla bulunuyor. Eşya yapımından, geminizin zırhını tamir etmeye kadar birçok işlevi var.

ZINC: Gezegenlerde açmış çiçeklerden bulunuyor. Sistemler arasında hızla gitmenize yarayacak Warp Drive için gerekli Warp Cell bununla yapılıyor.

TITANIUM: Zor bulunuyor ve iyi paraya satılıyor. Gemi zırhınızı tamir etmek ve çeşitli geliştirmeleri yapmak için gereken temel maddelerden birisi.

HERIDIUM: Gene çeşitli geliştirme planları için kullanılan maddelerden birisi. Pek bulunmuyor ama bulduğunuzda koca bir blok olarak karşınıza çıkıyor.

PLATINUM: Geminizi ve Exsosuit'inizi geliştirmek için gereken elementlerden birisi. Açmış çiçeklerden toplandığı için az miktarda bulunuyor. Gördünüz mü hemen toplayın.

CHRYSONITE: Mavi renkli kristaller, zor bulunuyorlar ve genellikle mağaralarda çıkıyorlar. Gelişmiş teknoloji üretimi için gerekli.



> Fraksiyonlarla aranızı düzeltmek için türlü yollar olsa da bunun size tek faydası dil öğrenmek oluyor ki onun da oyunda herhangi bir karşılığını görmeyeceksiniz

bir etkileşiminiz yok, onları öldürünce derisini yüzemiyorsunuz, zor bulunan bir tanesini kapıp ticaret merkezinde satamıyorsunuz. Tamamen yüzeysel ve "bakın uzaylı hayvanlar da koyduk" demek için yapılmışlar sanki.

NO MAN'S SKY'IN (OLSA HARİKA OLACAK) HİKÂYESİ

Yapımcıların dediği gibi her oyuncu kendi hikâyesini yolculuğu esnasında yaptığı keşiflerle yaratıyor. İlk başta kulağa hoş gelse de bu aslında "sizi uzun süre bir amaca bağlayacak öykü yok" demenin politik şekli. Evet, galaksinin merkezine gitmeye çalışıyorsunuz. Zaten ilk Atlas Pass'i yaptırmadan evvel *NMS* size iki seçenek sunuyor: "Galaksinin merkezine giden yolda yardım mı istersin, yoksa Atlas'ı mı takip etmek istersin?" İlkini seçerseniz oyunun sonuna daha hızlı varıyorsunuz. İkincisini seçerseniz yolu bulmak size kalıyor ve dilediğiniz gibi keşif yaparak ilerliyorsunuz. Hepsi bu... Bize söz verilen özelliklerden birisi de uzaylı fraksiyonlarına katılabilmekti. Maalesef bu da yok. Evet, gelen yardım çağrılarına cevap verip o fraksiyonla ilişkilerinizi iyi hale getirebiliyorsunuz ama elinize geçen tek şey onların dillerini daha iyi anlamak, bundan öteye gitmiyor. Size görev vermiyorlar, herhangi bir hikâye sunmuyorlar, bu fraksiyonların neden orada olduğunu bilmiyorsunuz. Tek yaptığınız onlarla ticaret için pazarlık yapmadan evvel kısa bir muhabbet çevirmek. Dillerini anlıyorsanız doğru cevabı vermeye çalışarak onlarla iletişim kuruyorsunuz. Bazen güzel mükâfatlar verebiliyorlar, misal en son kullandığım Multitool'umu bu şekilde aldım fakat bunun dışında bir işlevleri yok; oyuna anlam katabilecek, az biraz içini dolduracak bir hikâye sunabilecek bu kısım komple es geçilmiş. Oyun çıkmadan evvel söz verilen bir başka şeyi, istediğimiz gemiyi dizayn etme olayını da unutsanız iyi olur. Çünkü verilen birçok söz gibi bu da gerçekleşmedi. Gemileri sadece ticaret merkezlerine gelen diğer uzaylılarla pazarlık yaparak alıyorsunuz. Gemimize isim verebileceğimiz de söylenmişti ama herhalde bunu yapması çok zor olduğu için bu vaatlerini de gerçekleştiremediler. Çoklu oyuncu faciasıysa *NMS*'nin yıllar boyu söz verip, çıkmasına bir hafta kala **Sean Murray**'in tutarsız mesajlarıyla aslında hiç de öyle bir plan olmadığını anladığımız özelliklerden birisi. İlk başta başka oyuncularla karşılaşabileceğimiz ama iletişim kuramayacağımız söylendi. Bu bana garip gelmişti, yıldızlararası dolaşabiliyorduk ama karşımızdaki kişiyle iletişime geçemiyorduk, ticaret yapamıyorduk. Burnuma pis bir koku o andan itibaren gelmeye başlamıştı. Oyunun çıkmasına çok az kala *NMS*'nin tek kişilik bir oyun tecrübesi sunacağı, başka bir oyuncuyla karşılaşma ihtimalimizin çok düşük olduğu söylendi. Her şeye rağmen bu bence çok hoş bir deneyim olabilirdi. Saatlerce, günlerce başka bir oyuncuyu görmeden oynayabilirdim ama galakside benim gibi başka kâşiflerin olduğunu bilmek güzel hissettirirdi. Birini görme ihtimalimiz milyarda birdi. Ama sonra beklenmedik bir şey oldu. İki Twitch yayıncısı bir şekilde aynı gezegene indi, aynı noktada durdular ve birbirlerini göremediler. *NMS* hayranları cevap olarak anında "oyuncuların farklı sunucularda olduğu için birbirlerini görememedikleri" tahminini yürüttü. Kulağa gene mantıklı geliyordu ama bu olaydan sonra *NMS*'nin kutulu sürümlerinin üzerindeki 'Multiplayer' simgeleri ciddi ciddi üzerine farklı etiketler yapıştırılarak kapatıldı! Bu hiç ama hiç hoş bir davranış değil...

Sonsuza yakın (nihayetinde sonsuz olmasa da kentrilyon büyük bir rakam) gezegen yapabilirsiniz. Ama içerik olmadıktan sonra bana süper algoritma ile hiç bitmeyen bir oyun hazırlamışsınız, zerre anlamı yok. Bu yüzden bir bilgisayar algoritmasıyla rastgele düzenlenen oyunlarla, elle hazırlanan oyunlar arasında büyük bir fark var. Elle hazırlanan oyunlarda kaynak kısıtlıdır. Oyuncunun bulunduğu ortamlar en ince ayrıntısına kadar hazırlanır ve oyun hikâye ile destekle-







« Envanterinizde fazladan bölüm açmak için gezegende dolanıp bu kurtarma sondalarından bulmanız gerekli.

nir. *NMS* şuna benziyor: Tek bölümlü bir oyundasınız ama algoritma her seferinde ufak farklılıklarla birbirinden ayrılan sayısız değişik düşmanı karşınıza çıkartıyor. Aynı bölümde farklı düşmanları sonsuza kadar dövmek hoşunuza gider miydi? *NMS*'de bunun uzay ticareti & keşif halini yapıyorsunuz.

Oyunun performans düşüşleri yaşadığının ve PC'ye bir hayli kötü şekilde port'lanmış olduğunun da altını çizmem gerekli. Birçok kişi oyunu çalıştırmada dahi sıkıntı yaşarken ben böyle bir problemle karşılaşmadım. Bunun yerine üç-dört saatte bir RAM'lerime aşırı yük biniyor ve oyun oynanamaz derecede yavaş bir hal alıyordu. Dolayısıyla belli aralıklarla bilgisayarı tekrar başlatarak oynadım. PC'yi bir kenara bırakırsanız oyunun PS4 sürümünde bile sürekli çakıldığı görülüyor. Konsolu kilitlemek ya da oyunu çökertmek gerçekten büyük emek isteyen bir iş, Hello Games'i buradan ne kadar tebrik etsem azdır.

SONSUZ POTANSİYEL

Verilen sözlerin tutulmaması, oyunun yalanlarla pazarlanması, sürekli bir gizem perdesinin arkasına saklanılarak fazla bilgi verilmemesi nedeniyle eksik kalan noktaları hayal gücümüzle doldurmamız ve sonunda hayal kırıklığına uğramamız bir kenara, *No Man's Sky* kesinlikle yepyeni bir tecrübe sunuyor. Oyuna ne kadar kızsam da, eleştirsem de şu an aklım belki yeni bir şeyler keşfederim diye gezegen dolaşmak için beni cezbetmeye çalışıyor. *No Man's Sky* şimdiki haliyle teknoloji demosu gibi duruyor. Ne yazık ki bu demo için sizden 150 TL gibi anormal bir fiyat istiyorlar (belki fiyat daha makul tutulsaydı insanlar bu kadar kızmazdı). Bu teknoloji demosunun üzerine birçok şey eklenebilir. Materyal toplayıp üssümüzü inşa edebiliriz, başka oyuncularla gerçekten iletişime geçebiliriz, uzaylı medeniyetleri eklenebilir, oyuncular arası ticarete izin verilebilir, keşfettiğimiz nadir hayvanları ve bitkileri uzay gemimizde ya da üssümüzde saklayabiliriz; her şeyden önemlisi oyuna biraz ruh ve ivme kazandırabilecek kahrolası bir hikâye eklenebilir... Fakat bunların hiçbiri henüz yok ve oyun şu anda üzerine odaklandığını iddia ettiği keşif hissini bile doğru düzgün veremezken, ne yazık ki yarım yamalak bir yapım gibi duruyor.

Şimdi biraz **'spoiler'** vermem gerekli, dilerseniz bu paragrafı atlayabilirsiniz. Ne yazık ki oyunun sonunun sizi tatmin etmeyeceğini de belirtmem lazım. Bilimsel olarak her galaksinin merkezinde milyarca kara delik olduğu tahmin ediliyor. Oyunun amacı olan galaksinin merkezine seyahat, buradan yola çıkarak enteresan bir şeyler sunabilirdi ancak hiç de tatmin edici bir sonla karşılaşmıyorsunuz. Galaksinin merkezine vardığınızda iki seçeneğiniz var; ya bütün galaksi reset yiyor ve baştan yaratılarak siz tekrardan keşfe çıkıyorsunuz, ya da galaksinin merkeziyle bir olarak oyunu komple sonlandırıyorsunuz. Sizi bilmiyorum ama böyle bir son beni zerre tatmin etmedi. Zaten kendisini sürekli tekrarlayan bir galaksiyi en baştan yeniden oynamak ne derece zevkli bilmiyorum ama inatla 11 defa galaksi resetleyen bir oyuncu teknik olarak hiçbir şeyin farklılaşmadığını kanıtladı bile.

Yazının sonuna gelirken diyebileceğim tek şey bu büyük hype'ın yaratılmasında baş etken Hello Games olmasına rağmen bizim de hatamızın olduğu. Oyun hakkında doğru düzgün bilgimiz olmadan, sadece gezegenlere iniş/kalkış yapabilmenin büyüsüyle gözümüz karardı ve mantıklı düşünme, oyuna şüpheyle yaklaşma yetimizi bir kenara bıraktık. Keşfedebileceğimiz sonsuz sayıdaki gezegende yapabileceklerimizi hayal ederek kendi kafamızdaki *No Man's Sky*'ı yarattık ve oyun çıktığında düşlediklerimizi bulamayınca hayal kırıklığına uğradık.

Ne olursa olsun *NMS* güzel bir deneyimdi. Özellikle oyunun müzikleri şahane. Ama 150 TL'yi hak eden bir deneyim mi? Kesinlikle değil. Tek ümidim bolca para kazanan Hello Games'in muhteşem potansiyele sahip bu oyunu anlamlı hale getirecek değişikler yapması. Şu haliyle mi? Göz alıcı bir algoritma teknoloji demosu gibi, hem de epey pahalı bir tanesi.

+

- Uçsuz bucaksız bir galaksi
- Uzun süredir yaşamadığımız "yeni bir tür oyun oynuyorum" hissini yaşatıyor
- Müzikleri
- Her ne kadar kendisini tekrarlasa da güçlü algoritma sistemi

−

- Oyun çıkmadan evvel verilen bütün önemli sözlerin tutulmaması
- Fiyatı
- Kendini tekrar ediyor
- Oyuncuyu meşgul edecek bir hikâye yönü yok

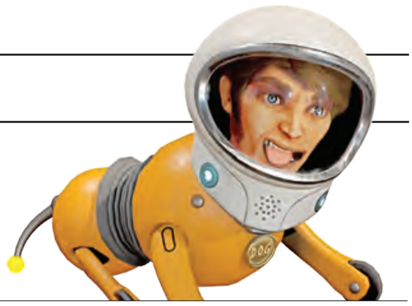
6

SON KARAR

Neredeyse sonu yok ama kendini tekrar eden bir içeriğe sahip. Şu anki haliyle oyunun betasını oynuyor gibisiniz.

TÜR: Hayatta Kalma / Simülasyon **YAPIM:** Hello Games **DAĞITIM:** Hello Games **DİJİTAL İNDİRME:** 150 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 12+ **DAHASI İÇİN:** nomanssky.gamepedia.com

○ **TÜR:** Aksiyon / Platform ○ **YAPIM:** Double Fine Productions ○ **DAĞITIM:** Adult Swim Games
○ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** adultswim.com/games/headlander/



HEADLANDER

Kafayı kullanmak dedikleri bu olsa gerek

M. İHSAN TATARİ

"Sağlam kafa sağlam vücutta bulunur" atasözümüzü fena hâlde yanlış anladıkları mıdır, yoksa tarihi bir çeviri hatasına kurban gittiklerinden midir bilinmez, 1970'li yıllardan beri Amerikan bilimkurgu eserlerinde kafalarını başka bedenlere nakleden ve bu şekilde ölümsüzlüğü kucaklamaya çalışan insanlar pek bir modadır. Düşünsenize bir: Kafanız aynı kaldığı için kişiliğinizi ve düşüncelerinizi kaybetmiyorsunuz, ama genç ve zinde bir vücuda sahip oluyorsunuz. İyi iş valla...

Double Fine'ın son oyunu Headlander da işte bu bilimkurgu klişesi üzerine kurulu. Starcophagus adlı bir uzay gemisinde gözünü açan kahramanımız kendisini boynunun olması gereken yerde bir jet motoruna sahip, uçan bir kafadan ibaret olarak bulur. Ne adını hatırlamaktadır ne de orada ne aradığını. Dahası, ciğerleri olmadığından konuşamaz da. Derken Earl adında biri telsiz bağlantısıyla bize ulaşır, kendini asilerin lideri olarak tanıtır ve oradan hemen çıkmamız gerektiğini, çünkü Metuşelah (kulakların çınlasın Kit Carson) denen ve her şeyi kontrol eden kötücül yapay zekânın peşimizde olduğunu söyler.

Earl'ün kötü haberleri bununla da bitmez. Dediğine göre uzaydaki et ve kemikten oluşan son canlı (daha doğrusu kafa) biz olabiliriz. İnsanlık uzun zaman önce vücutlarını dondurmuş ve kendilerini robot bedenlere naklederek sonsuz bir yaşamı kucaklamış. İyi haberse eşsiz (!) yeteneğimiz sayesinde bu robotların kafalarını yerlerinden koparıp vücutlarının kontrolünü ele geçirebilmemiz. Çünkü... eh, biz sadece bir kafayız! Elimiz kolumuz olmadığından kapı açmaktan bile aciziz!

Vücutlarını ele geçirdiğimiz robotlar arasında sivillerden tutun da robot köpeklere, akıllı süpürgelerden taretlere dek bir sürü şey var ve hepsi de kendince yeteneklere sahip. Örneğin siviller sadece ilginç dans figürleri sergilerken (bunları izlemesi nedense çok keyifli) Mappy adlı robotu ele geçirdiğinizde haritanız güncelleniyor. Kırmızı, Mavi, Sarı gibi farklı renklere sahip, kimisi tekli kimisi ikili veya üçlü lazer ışını ateşleyebilen güvenlik robotlarıysa hem başlıca silahımız hem de anahtarımız vazifesini görüyorlar. Çünkü oyunda farklı farklı renklere sahip bir sürü kapı bulunuyor ve sadece doğru renkli robotla yanlarına giderseniz geçmenize izin veriyorlar. Evet, "izin veriyor" dedim, çünkü bu kapıların alay etmekte ve laf sokmakta üzerlerine yok! Otostopçunun Galaksi Rehberi'ni okuyanlar varsa oradaki "akıllık kapıları" hatırlayacak ve kıs kıs gülecektir bu hadsizlere. Oyunun güzel yanlarında biri de klasik bilimkurgu eserlerine yaptığı bu göndermeler zaten. Ama çok derin bir hikâye beklemeyin; en nihayetinde eğlenceyi ön planda tutan bir platform oyunu karşımızdaki.

SANA BURADAN BİR UÇARIM!

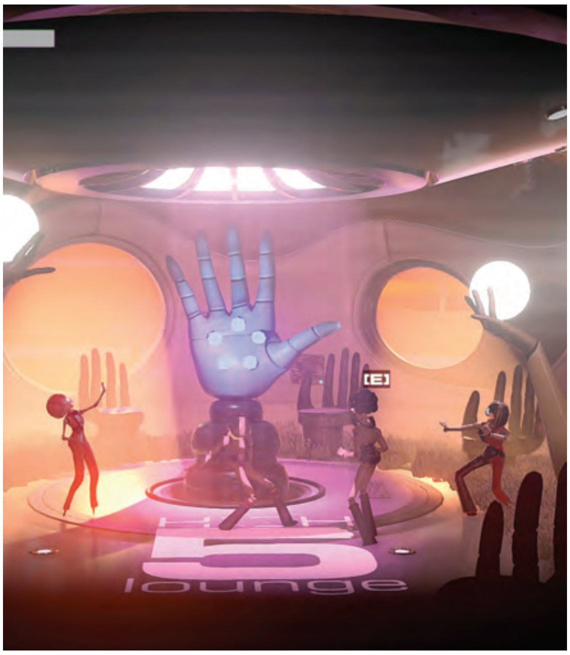
Headlander genel olarak Metroidvania denilen, yani sayısız koridorlarda ilerlediğiniz, gizli bölmeleri bularak "kafamıza" yeni özellikler kattığımız ve bazı bölümlere ancak yeni yetenekler kazandıktan sonra girebildiğiniz türde bir oyun. Eğer haritaların en olmadık köşelerini bile araştırmayı seviyorsanız yaşadınız, çünkü bulabileceğiniz bir sürü şey var. İşin kötüsü bu "gizemlerin" biraz fazla olması ve bir süre sonra bunları bulmanın aşırı tekrar bağlaması.

Oyunda toplamda beş farklı mekân bulunuyor ve hepsi de görsel anlamda muazzam. 70'lerin gökkuşağı takıntılı renk tonu ve abartılı bilimkurgu etmenleri çok iyi kullanılmış. Bununla oynanış çeşitlendirilmeye çalışılmışsa da oyunun %90'ında ateş edip havalandırma borularında gezmek dışında pek bir şey yapmıyorsunuz ve bu bir yerden sonra sıkmaya başlıyor. Daha da kötüsü, çeşitliliğe gidildiğinde bunu öyle gereksiz bir şekilde yapmışlar ki keşke olmasaymış diyorsunuz. Mesela sinir yıpratıcı satranç bölümü gibi… Mizahi açıdan Double Fine'ın önceki oyunlarının yanına pek yaklaşamadığını da belirtmem gerek. Yine de 8-10 saatlik, kolay oynanan ve sizi fazla zorlamayan bir şey arıyorsanız, uçan kafa fikri de ilginizi çektiyse bir şans verin derim. Bir kere bitirilmeyi kesinlikle hak ediyor.

EĞER HARİTALARIN EN OLMADIK KÖŞELERİNİ ARAŞTIRMAYI SEVİYORSANIZ YAŞADINIZ, BULABİLECEĞİNİZ BİR SÜRÜ ŞEY VAR.







"Beşlik Kayası" na bir beşlik çakmayı unutmayın!

+
- Uçan kafa!
- Şahane mekân tasarımları
- Göz alıcı renk ler
- Akıcı kontroller

−
- Bir yerden sonra tekrara bağlıyor
- Satranç bölümü
- Biraz fazla kolay

7+

SON KARAR
DF'ın en iyi işi değil belki ama eğlenceli.

osx and ios 360 one ps4 ps3 **win**

○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM:** Telltale Games ○ **DAĞITIM:** Telltale Games ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 39TL (Steam) ○ **YAŞ SINIRI:** 18+
○ **DAHASI İÇİN:** www.telltalegames.com/series/batman





BATMAN: A TELLTALE SERIES EPISODE 1

Hainler! İnci gerdanlığı nasıl göstermezsiniz?

ONUR KAYA

Rocksteady'nin Batman serisinin, o güne dek çoğu 'ekstra para getirsin diye yapılmış bir yan ürün' olan süper kahraman oyunlarındaki kalite standartlarını paramparça ettiği bir gerçek. Lakin bütün kalitesine ve ince düşünülmüş oyun mekaniklerine rağmen diğer pek çok süper kahraman oyunu gibi Arkham serisinin de yakasından silkeleyemediği bir şey vardı. O şey, belki de kahramanlığın raconunun en olmazsa olmaz şeyi olan çifte kimlik kavramıydı. Maskenin ardındaki kişiye çok az yer verilmişti seride. Ha Bruce Wayne'i görmemiş miydik? Görmüştük ama Arkham oyunlarının geçtiği zaman diliminde Bruce Wayne, Batman'i saklayan bir maske olmaktan öteye gitmemişti asla. Batman'in evrimini tamamlayıp yarasadan gayri ne varsa birer yalana dönüştürdüğü dönemlerde bakabilmiştik yüzüne. Telltale'in Batman yorumundaysa durum farklı, hem de gayet hoş bir şekilde.

HEM ALINTERİ, HEM DE BABA PARASI!

Oyunun hikâye akışı gayet keyifli. Başta hoş ama (bu bir Telltale yapımı olduğu için) çok da aktif rol almayı beklememeniz gereken bir aksiyonla başlayan bölüm, ardından alışılageldik bir "kendi partisine geç kalan Bruce Wayne" sahnesiyle devam ediyor. Burada görüyoruz ki, Bruce Wayne kişiliği henüz yok olmaya yüz tutmamış, maskenin ardında hâlâ bir insan var. O insan da genç, duyguları henüz canlı. Takıntıları onu ele geçirmemiş, dehşetle savaşarak geçirdiği yıllar onu yormamış. Tecrübesinin getirdiği kendinden eminliğe daha kavuşmamış bir Batman var karşımızda. Burada çoğu Batman yapımında başta tahtalı köyü boylayıp işlerin gerisine karışmayan Wayne ailesine de odaklanılması, senaryoda ilginçliklere gebe. Bu arada Bruce Wayne'i bu kez her yerden çıkan **Troy Baker** seslendiriyor, ses o yüzden tanıdık.

Batman mitosunun daha gerçekçi kısımlarını da olaya dâhil etmeye olanak tanıyan bir dönemin seçilmesi, atmosfere de katkı sağlayan bir şey; Gotham daha süper suçluların elinden yıkım tatmamış, dostlar da düşmanlar da yaşlanmamış. Suç dünyası hâlâ mafyanın kontrolünde. Arkham kaçıklarının yanında pek az görme şansı yakaladığımız Falcone ailesi işin içinde. Ayrıca seçim dönemindeyiz ve Bruce aday olmasa da politikayla içli dışlı, dolayısıyla düşmanlarla sadece yumruklaşmıyor, aynı zamanda tokalaşıyoruz da. Hikâyenin bu şekilde kurgulanması, artık Batman'den baymış kimi bünyelere (itiraf edeyim biraz ben, soldaki ben) taze bir şeyler sunmasına olanak tanıyor. Karakterlerin aralarındaki ilişkiler yer yer katı Batman hayranlarının bile hoşuna gidecek şekilde tekrar kurgulanmış.

KULAKLAR ÇOK KISA BE ABİ!

Tabii Bruce Wayne kısımları ne kadar zekice tasarlanmışsa Batman kısımları o kadar ortalama. Bu noktada yaptığım eleştiriyi biraz açmam gerekiyor; izlediğimiz sahneler aslında hiç de fena değil. Batman'in kullandığı alet edevat da gayet güzel düşünülmüş ama bizim olayda rolümüz çok az. Aksiyonda sanki bize seçme şansı sunulan anlar var gibi duruyor ama çok önemli değiller açıkçası. Dedektiflik sekansları da ince düşünülmüş olsa da aynı şekilde oyuncudan kafa yormasını talep etmiyorlar. Açık ve net bir şekilde, burada bir fırsat kaçırılmış. Zaman zaman Batman rolündeyken oyuncuya acımasızlaşma şansının tanınması hoşuma gitmedi değil ama. Oyunda tanık olduğumuz sahneler de aynı şekilde vahşileşebiliyor ki bu iyi bir şey.

Kişiden kişiye değişir ama araya sıkıştırmadan edemeyeceğim, oyundaki görseller Telltale standardı için kaliteli sayılsa da kostüm tasarımını hiç beğenmedim. Yarasa ambleminden kulakların kısalığına, hiç olmamış bence, sonraki bölümlerde Fox'tan yeni kostüm almak lazım.

Uzun lafın kısası, *Batman: A Telltale Series*'in ilk bölümü *Realm of Shadows* seriye gayet hoş bir giriş olmuş. İflah olmaz bir Batman hayranıysanız zaten alacaksınız (benim gibi iflah olmaya başladıysanız da bir bakın derim). İflah olmaz bir Telltale hayranıysanız, yine alacaksınız. Telltale formülünden sıkıldıysanız, ne yazık ki aman aman yenilikler göremeyeceksiniz.

+

- Seslendirmeler kulak okşuyor
- Telltale kalitesinde diyaloglar
- Aynı yıl içerisinde bir kere daha Wayne cinayeti izletmemiş olması

−

- Kostüm. KOSTÜÜÜÜÜÜM!
- Batmobil. BATMOBİİİİİİİİİİİL!
- Hikâyenin Batman parçaları ortalama

8

SON KARAR

Yarasa fobiniz yoksa bir bakın bence.

TÜR: Macera · YAPIM: Giant Squid · DAĞITIM: 505 Games · DİJİTAL İNDİRME: 28 TL (Playstore), 31 TL (Steam), 60 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 7+ · DAHASI İÇİN: abzugame.com

ABZÛ

Hayat suda başlar

EREN ERYÜREKLİ

Okyanus dağlardan daha kadimdir, sularında Zaman'ın rüyalarını ve hatıralarını taşır.
H. P. Lovecraft

Rüyadasınız... Sesler ve renkler şimdilik bulanık. Dünyanız bir belirsizlik ve kaos halinde. Bedeniniz yok. Sadece boşluğun serin dokunuşu sizi var olduğunuza ikna ediyor. Yavaş yavaş gözleriniz bir şeyleri seçmeyi, ayırt etmeyi başarıyor, mavinin hâkim olduğu bir ortama küçük fırça darbeleri gibi vurulan diğer renkler karışıyor. Kulak zarlarınız basınçtan acımaya başlıyor ama o da geçiveriyor hemen. Bir ışık var... Yeni oluşmuş uzuvlarınızla ona doğru yüzüyorsunuz... Yüzerken binlerce renkte ve şekilde balıklar görüyorsunuz. Işık yaklaşıyor. Güneş mi o? Önünüzden bir anda büyükçe bir köpekbalığı geçiyor, irkiliyorsunuz. Ama derdi sizi yemek değil, siz burada dokunulmazsınız ve rüya devam ettikçe yaşamın döngüsüne daha çok dâhil olacaksınız. Zira içinde yüzdüğünüz sular herhangi bir yer değil. Bilgelik Okyanusu burası. Bir müzik var. Artıyor. Yavaş yavaş maviler griye dönüyor ve uyanıyorsunuz. Ah, hay aksi! Yine mi oyun oynarken uyuya kalmışsınız? Olsun, rüya güzeldi. Ona istediğiniz an girebilmekse daha da güzel...

DERİNLERDE BİR YERLERDE

İşte tam da böyle bir oyun *ABZÛ*. Bir sualtı rüyası simülatörü gibi sizi ilk anından kuşatan ve sonuna kadar da bırakmayan stilize bir okyanus yaşamı macerası. Stilize diyorum zira oyunun görsel tarzı ne tam gerçekçi, ne de çok çizgi film havasında. Gördüğünüz her şey o kadar ince dokunuşlarla ekranlara yansıyor ki hayran kalmamak elde değil. İsimsiz karakterinizle yüzüp bazı bulmacaları çözdüğünüz (ki çoğunluğu bir şeylere dokunup kapıları açmak üzerine kurulu) oyunun esas derdi size oturduğunuz yerden bir dalış deneyimi yaşatmak. Hani o bulmacalar ve yalnızca duvarlardaki hiyeroglifler yoluyla anlatılan, mitolojik öğelerle süslü hikâyesi (kutuya bkz.) olmasaydı da *ABZÛ* yine çok keyifli bir oyun olurdu. Çünkü sualtının o bilinmez dünyasında sağı solu keşfetmek, balıklarla haşır neşir olmak o kadar dinlendirici ve rahatlatıcı ki, insanın yorucu bir günden sonra gelip oyunu açıp yarım saat amaçsızca yüzesi geliyor çoğunlukla. Yüzmek demişken, oyunun kamera ve normal yüzme kontrolleri gayet rahat ve başarılı fakat gamepad olmadan oynamayı oyunun Steam sayfasında bile önermiyorlar, onu da belirtmeden geçmeyeyim.

ABZÛ Giant Squid'in ilk oyunu. "Onlar kim?" derseniz kısaca *Journey* ve *Flower*'ın sanat yönetmeni **Matt Nava**'nın kurduğu bir stüdyo derim. Yazının burasına kadar *Journey*'den bahsetmemeye çalışmıştım ama yeri gelmişken belirtelim: *ABZÛ* her açıdan *Journey*'e çok benziyor. Onun sualtı şubesi gibi de görülebilir bir bakıma. Lâkin iki oyun arasındaki en önemli fark *Journey*'in zekice düşünülmüş çoklu oyuncu modunun burada olmaması. Yani tek başınasınız. Bazı bulmacaları çözmek için kullandığınız ufak robotlar ve sürekli rastlaştığınız gizemli köpekbalığı haricinde koca okyanusta yalnız dolanıyorsunuz. Ama ne dolanma! Engin maviliklerin tüm güzellikleri önünüze serilirken siz de zaten hikâyeyi filan boş verip kendinizi o büyüleyici dünyaya teslim ediyorsunuz. Ama şunu da eklemek gerekir ki oyun *Journey*'nin bıraktığı etkiyi bırakmaktan uzak. Şahsen okyanusları her daim çöllere tercih ettiğimden benim için daha ilgi çekici olsa da, *Journey*'de olan o özel hissin *ABZÛ*'da olmadığını rahatlıkla söyleyebilirim. Misal *Journey* meraklı, yardımsever ve maceracı bir çocuksa, *ABZÛ*'nun onun kendi halinde takılmayı seven, daha renkli ama içe dönük kardeşi olduğunu düşünebiliriz.

Rengârenk yol arkadaşlarınız olacak.



OYNARKEN AKLIMDAN GEÇENLER



FANTASIA 2000 - PINES OF ROME
Disney'in saygınlık işi olarak da düşünebileceğimiz, kısa filmlerden oluşma canlı orkestra destekli proje, maliyetinden dolayı artık yapılamıyor. Balinaların başrolünde olduğu 10 dakikalık kısımsa hissiyat açısından ABZÛ'yu fazlasıyla andıran, rüya gibi bir atmosfere sahip. Büyüleyici animasyonlarla hayat bulmuş bu zarif kısa filmi mutlaka izleyin.



PINK FLOYD - ECHOES
Pink Floyd 1971 yılında çıkan Meddle albümünün ikinci yarısını bu 23 buçuk dakikalık enfes parçaya ayırmıştı. Şarkının sözlerinde okyanus yaşamına atıflar mevcuttur ve girişteki sonar benzeri sesler de sanki bir denizaltında yolculuk yapıyormuşsunuz hissi verir. Hatta bir yerde oyunun seslerini kapatıp şarkı arkada çalarken oynadım ve bu 45 yıllık şaheserin gücüne ve oyunla olan uyumuna hayran oldum.

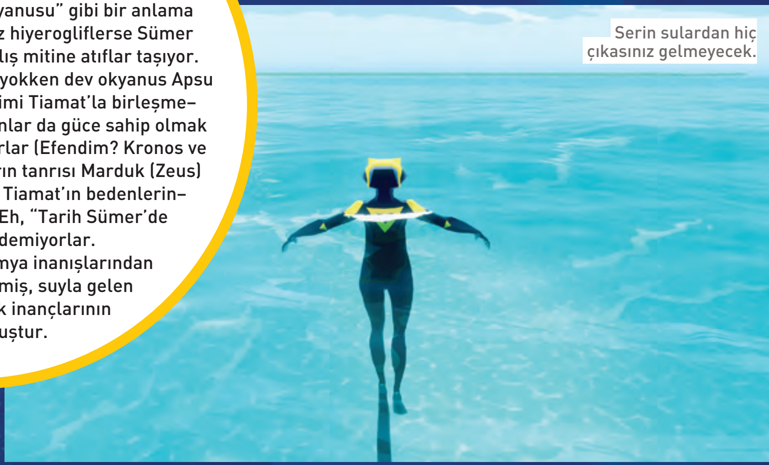


BALİNA SEVGİM VE MOBY DICK
Balinalar, özelde de İspermeçet balinaları benim uzak ara favori hayvanlarımdır. Henüz çocukken okuduğum Herman Melville'in ölümsüz eseri Moby Dick'te anlatılan beyaz balina doğanın gücünü sembolize etmesi ve nihayetinde de insanları dize getirmesiyle hayranlığımı kazanmıştı. ABZÛ'nun bir bölümünde de bu devasa arkadaşlarla yakınlaşmak muhteşem bir duygu oldu benim için.

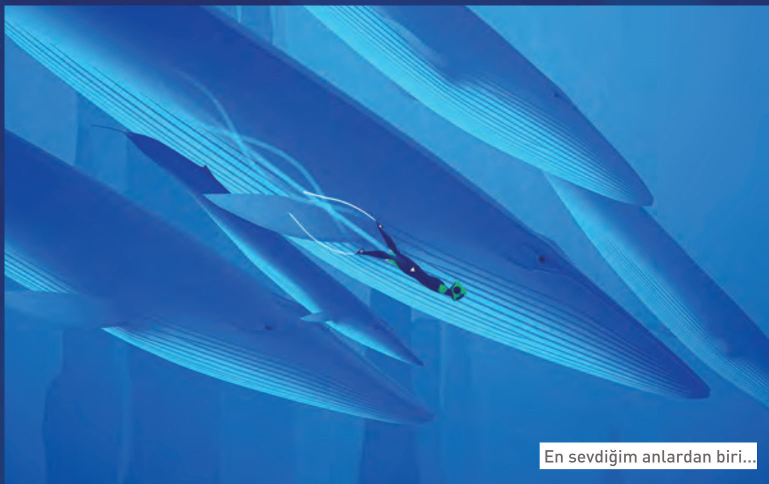


ABZÛ NE DEMEK?

Oyunun adı Sümer dilinden kalma iki sözcükten meydana geliyor. AB (veya AP) bizde de hâlen kullanılan "su" anlamına geliyor; ZU (veya SU) ise "bilgelik" demektir. İkisinin birleşimi "Bilgelik Okyanusu" gibi bir anlama çıkıyor. Oyunda karşılaştığımız hiyerogliflerse Sümer ve Babil inanışlarındaki yaradılış mitine atıflar taşıyor. Efsaneye göre yer ve gök henüz yokken dev okyanus Apsu vardır. Onun tuzlu suların hâkimi Tiamat'la birleşmesinden genç tanrılar doğar ve onlar da güce sahip olmak için Apsu ve Tiamat'a savaş açarlar (Efendim? Kronos ve Titanlar mı dediniz?). Fırtınaların tanrısı Marduk (Zeus) tarafından öldürülen Apsu ve Tiamat'ın bedenlerinden dense yer ve gök yaratılır. Eh, "Tarih Sümer'de başlar" diye boşa demiyorlar.
ABZÛ kavramı Mezopotamya inanışlarından sonraki dinlere de geçmiş, suyla gelen arınmanın ve bilgelik inançlarının kaynağı olmuştur.



Serin sulardan hiç çıkasınız gelmeyecek.



En sevdiğim anlardan biri...

ENGİN MAVİLİKLERİN TÜM GÜZELLİKLERİ ÖNÜNÜZE SERİLİRKEN SİZ DE HİKÂYEYİ FİLAN BOŞ VERİP KENDİNİZİ O BÜYÜLEYİCİ DÜNYAYA TESLİM EDİYORSUNUZ.

FLORA VE FAUNA

Oyunda gezdiğiniz mekânlar çok çeşitli ve bölümlere ayrılmışlar, hiçbir bölüm renk ve dizayn olarak birbirine benzemediği için de sıkılmıyorsunuz pek. Ara sıra bir şeyler buluyor ve hapsolmuş balık türlerini kurtarıyorsunuz. Fakat tüm bunlar *ABZÛ*'nun esas çekiciliğini açıklamaya yetmiyor. Muhteşem resifler göreceksiniz, mercan kayalıklarına tutunmuş minik denizyıldızlarını ve yengeçleri göz ucuyla seçecek, bir yunus balığının yüzgecine tutunup suyun üstüne zıplayacaksanız. Dev balinalar yanlarından geçerken sizin küçük varlığınızı kadim bakışlarıyla süzecek, okyanusun dibindeki gizemli yaratıklarsa size uzaktan temkinli bakışlar atmakla yetinecekler. Hatta bazı yerlerde o derinlik duygusu ve dipsizliğin panik hissi sizi saracak, boğulurmuş gibi olacak ama devasa, derin deniz kanyonlarının ucundaki ışığı görünce rahatlayacaksınız. Tüm bu süslü cümlelerle anlatmaya çalıştığım şey *ABZÛ*'nun esasında ilerlenip bitirilecek bir oyun değil de özel bir deneyim olmak yolundaki çabasının ürünü. Bu çaba *Journey*'nin müziklerinde imzası olan **Austin Wintory**'nin neredeyse bu dünyanın dışından gelen müzikleriyle daha da değerlenmiş. Orkestral düzenlemeler denizin dipsiz çukurlarında sizi daha da derinlere, unutulmuş zamanlara sürüklerken, rengârenk balıkların sürüler halinde çevrenizde oynaştığı yerlerde de neşelenmenizi sağlıyor rahatlıkla. Seslerse tüm bu görsel zenginlikte yönünüzü bulmanıza yardımcı oluyor. Diplerden gelen balinaların sesini takip ederek aşağılara inmek ve o devasa yaratıkla bir anda göz göze gelmek çok heyecan verici bir tecrübe.

Yaşamın denizde başladığı düşünülür ve hepimizin içinde o su dünyasına bir merak, belki bir özlem vardır. Su hem dingin, hem yıkıcı bir güç olarak yaşamlarımızı biçimlendirir. Sözgelimi dünya üzerinde soluduğumuz oksijenin büyük bir kısmının okyanuslardaki planktonlar tarafından üretildiğini biliyoruz ve *ABZÛ*'yu oynarken en çok düşündüğüm şeylerden biri de insanların bu muhteşem güzelliğe nasıl kıyabildiği oldu. Hani bindiğimiz dalı kesmek gibi bir şey bu. Oyunun stilize dünyasında buna yapılan göndermeler de mevcut, fakat sürprizleri kendi başınıza keşfetmeniz adına onlardan daha fazla bahsetmeyeceğim.

DENİZİN RUHU İLE TANIŞMA VAKTİ

Yazıyı okuduğunuzda her ne kadar Eylül ayı gelmiş ve havalar da inceden soğumuş olacaksa da *ABZÛ*'nun çılgıncasına sıcak Ağustos günlerinde çok iyi gittiği bir gerçek. Elimde buzlu içeceğim, beynimin dibinde sürekli dönen vantilatör eşliğinde çok da büyük keyif alarak oynadım kendisini ve aralarda açıp az dolanıp çıktığım da doğrudur. Ayrıca oyunun menüsündeki Meditate özelliğini kullanarak bölümleri birinci kişi perspektifinden de görebiliyorsunuz. Bu, ileride oyuna VR desteği geleceği anlamına mı geliyor bilmiyorum ancak gelirse harika olacaktır. Her anı sanat eseri güzelliğinde olan bu oyunu oynayın, zira "Okyanus" çağırıyor...

+

- Muhteşem sualtı atmosferi
- Balık çeşitliliği
- Ruhunuza tesir eden müzikler
- Kontroller rahat
- Oynanış dinlendirici
- Gizemli ve üstüne kafa yorulası hikâye

–

- Yüzmek ve basit bulmacalar çözmek haricinde pek bir şey yapmıyorsunuz
- Journey kadar epik olmasını beklemeyin

8

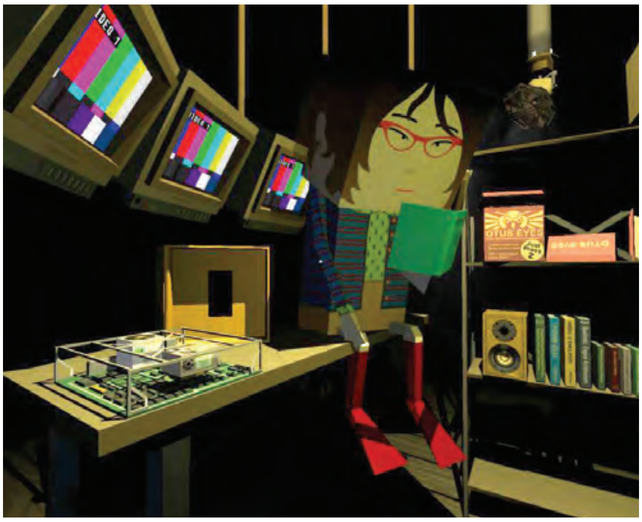
SON KARAR

Serin suların binlerce rengiyle çevrili bir maceraya her gün rastlamıyoruz. Kıymetini bilelim.

TÜR: Bulmaca YAPIM: Blendo Games DAĞITIM: Blendo Games DİJİTAL İNDİRME: 31 TL (Steam) YAŞ SINIRI: -
DAHASI İÇİN: blendogames.com/qc/

Beklediğiniz hack temalı tek oyun Watch Dogs olmasın diyor o mavi ekranlar.





QUADRILATERAL COWBOY

Güzel şeyler hızlı tüketilir

ERİM BİLGİN

Sevgili okur, uzun süredir sıkılmıştım. Oyunlardan yani. Kendimi boş zamanımda bir oyun açıp keyifle oynamayı umarken, ana menüyü görüp "eeh, şimdi değil" diyerek direkt çıkış tuşuna basarken buluyordum. Fakat bu ay 2 seneden uzun süredir beklediğim *Quadrilateral Cowboy* (merak edenler için, "Kuadrilетırıl" diye okunuyor) nihayet Steam üzerinden üstümüze düştü ve hayal kırıklığına uğratmadığını sevinçle söyleyebilirim! Şimdi de bir sayfa boyunca size neden bu oyunu çok sevdiğimi anlatacağım. Başlıyoruz.

HAZIRSAN HACK'LİYORUM

QC, kategorize etmenin kolay olacağı kadar haksızlık da sayılacağı bir oyun. "Puzzle" demek çok kolay olurdu fakat bu kadar sığ bir tabir *Portal* serisi için ne kadar hatalı olursa, *QC* için de o kadar olur. Burada bir evrenden bahsediyoruz aslında; küçük, kısa, fakat gösterecek ilginç şeyleri olan ve bunları art arda başarıyla karşınıza çıkaran eğlenceli, yer yer ilham verici bir dünya, bir "yer".

Evet, *QC*, orta genişlikte bölümlerde bir hacker olarak dolaşıp, birbirinden ilginç aygıtlarınızı ve kafatasınızın içindeki pembe yumuşak dokuyu kullanarak çözüm üretip, tatmin olduğunuz bir oyun özetle. Fakat işler özette bitseydi ilkokulda okumam gerekmesine rağmen özetini internetten indirerek ödev hazırladığım kitaplarla çok daha yüksek not almam gerekirdi. *QC* bir evren yaratmak ve ona hayran olmakla ilgili daha çok. Kablolarıyla, sistemleriyle, karşınıza çıkardığı yaratıcı problemleri tarz sahibi bir şekilde göğüslemekle ilgili. Grafikler eski, fakat her yere bakmak istiyorsunuz; konsept basit, fakat her potansiyel senaryoyu denemek için kuduruyorsunuz. Ortalığa bakmaktan ve test yapmaktan ilerlemeniz yavaşlıyor adeta. Bakmak, dokunmak, içinde yaşamak istiyorsunuz her şeyin tuşlar, vanalar ve elektronik sistemlerle işlediği bu analog, sessiz, dijital dünyanın.

BİRAZ DENEY YAPALIM

"Sinematik" oyunların sizi koridordan koridora taşıdığı günümüzde, Blendo Games bölümün tamamını size en baştan gösterip, "amaca ulaşacaksın zaten sonunda, sen keyfine bak" demeye odaklanıyor gibi. VR simülasyonları içinde soygunlar ve benzeri hınzırca operasyonlar planlayıp, tekrar tekrar deneyerek planınızı keskinleştiriyorsunuz. Bütün bunlar da oyunun kalbindeki kodlama kısmından geçiyor. En iyi arkadaşınız olan dizüstü bilgisayarınıza girdiğiniz basit kodlarla etrafınızdaki sistemleri yönetip, hedefinize ulaşmaya çalışıyorsunuz (aynı temada yine kalbimi çalan else Heart. Break()'i hatırlatayım burada). Bu arada kod yazmak dedim diye merak etmeyin, QC'de başarılı olmak için tek başınıza Linux Kernel'ini yaratmış olmanıza gerek yok; bahsettiğimiz çok çok basit ve belki temel İngilizce dışında hiçbir ön bilginiz olmadan kapabileceğiniz bir programlama dili.

BİR DİSKETE BU KADARI SIĞMIŞ

Fakat *QC* içinde yaşayacak kadar büyük değil, en azından uzun bir ömür yaşayacak kadar. Ve en büyük problemi de bu işte: Çok kısa sürmesi. İlk andan itibaren orijinal, özen ve sevgi dolu bu estetik dünyanın içinde terminalleriniz ve sihirli hacker aletlerinizle hoplayıp zıplarken bir de bakıyorsunuz yapımcıların adları akıyor ekrandan. "Ne? Bitti mi?" diyorsunuz. Hatta bu yazıyı okuyup ondan sonra oynasanız bile o kadim an geldiğinde kendinizi aynı şeyi söylerken bulacaksınız. "İyi tarafını" görmeye çalışıp, "güzel şeyler kısa sürmeli, tadı damakta kalmalı" diyebilirdim ama fazla yağlı anneanne yemeğiyle doymayı, gurme yemekten tadımlık lokmalar almaya tercih eden aç bir adamım ben sevgili okur. *Quadrilateral Cowboy* en az 2-3 kat daha uzun sürmeliydi ve bunu tartışmaya mahal yok bence.

KOVBOY GÜNBATIMINDA KAYBOLURKEN

Günahları ne olursa olsun, *QC* bu yıl çıkmış en güzel isimlerden biri bana sorarsanız. Dünyayı değiştirecek bir oyun değil ama dünyayı değiştirmeye çalışan bir oyun da değil zaten. Alın, oynayın, etrafa bolca bakarak oynayın veya ilginizi sadece biraz çektiyse indirime girmesini bekleyiverin ve gene oynayın. Teşekkür mail'lerinizi **erim@oyungezer.com.tr**'ye alıyorum.

+
- Dadından yenmeyen analog teknoloji teması
- Etkileyici puzzle elementleri
- Yaratıcı hacker güçlerimiz
- Harikulade sanat yönetimi ve estetik

−
- Çok kısa
- Daha zor olmalıydı gibi
- Çok kısa yahu, neden bu kadar kısa!

8+

SON KARAR

Mod desteğini yanına alarak tek eksiği olan içerik miktarını biraz yamayabilir. Süresi dışında bu oyunu kaçırmanız için hiçbir neden göremiyorum.

○ **TÜR:** JRYO ○ **YAPIM:** Tokyo RPG Factory ○ **DAĞITIM:** Square Enix ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 59 TL (Steam) ○ **YAŞ SINIRI:** 7+
○ **DAHASI İÇİN:** www.iamsetsuna.com

I AM SETSUNA

Memnun oldum, ben de Endir

TARIK KAPLAN



Çaktırmayın, aslında adım Endir değil. Ama karakterimizin adı siz değiştirmek istemezseniz öyle geliyor. Evet, başkarakterimizin ve yol boyunca ekibimize katılacak diğer üyelerin isimlerini değiştirebiliyoruz. Zaten bunu yapabildiğimizi gördüğümüz an, *I Am Setsuna*'nın buram buram eski JRYO koktuğunu hissedeceğimiz ilk an olabilir. Gerçi, hmm, ilk an bu değil sanırım. Oyun 'bink, bink' sesleri çıkartan bir okla seçim yaptıran menüsüyle karşımıza geldiği an anlıyoruz. Ya da açılırken karşımıza ilk önce ayarlar ekranı çıkmasından da olabilir. Japon RYO'larını diğerlerinden ayıran ne çok şey var değil mi aslında? İşte, *I am Setsuna* bunların hepsini size tokatlaya tokatlaya hatırlatmak için burada.

Şöyle kısaca da bir giriş yapayım; *I am Setsuna* tıpkı *Chronno Trigger* gibi, ilk *Final Fantasy*'ler gibi bir oyun. Bazı şeyleri eksik, neredeyse hiçbir şeyiyse fazla değil. Çünkü fazla olma amacı yok Setsuna'nın; ne adını aldığı karakterin, ne de oyunun. O sadece bir saygı duruşunda bulunmak istemiş, öylece durmak, daha yükseğe çıkmamak. JRYO'lar unutulmasın, zamane oyuncuları da klasik bir JRYO'nun tadına bakabilsin istemiş. Ne çok JRYO dedim değil mi? Daha çok diyeceğim, durun siz daha duruuun.

JAPONUN OYUNU BİLE BİR BAŞKA BAKIYOR

Olay şudur, karakterler budur gibi anlatmak istemiyorum pek ama çok kısa değineyim: Endir bir paralı askerdir, bayağı da efsanevidir işinde. Gizemli bir adam karşısına çıkıp ona bir iş vermek ister; iş, "sacrifice" yani kurban olarak seçilmiş bir kızı öldürmektir. Kız da Setsuna tahmin ettiğiniz gibi. Endir yola koyulur, Setsuna'yla karşılaşır, kızımız aşırı iyimser, biraz saf, iyi yürekli ve çokça masum olduğundan esas oğlanımız görevini yerine getiremez. Sonra da kızı hayatı pahasına korumaya başlar. Öylece. Birdenbire. İşler çok hızlı yön değiştirdi sanki değil mi? Oyunun ilk yarım saatinde oluyor tüm bunlar bir de, siz düşünün. Aşırı 'saygı duruşu' yapısı buradan batıyor biraz işte. Oyunun Japon klasiklerine benzeme çabası; zamanla gelişmiş, dallanıp budaklanmış, iyi yazılmış hikâyelere yedirilmiş olan her olguyu en saf haliyle kullanmak istemesine sebep olmuş. İyi yürekli, kin beslemeyen, oldukça saf bir kadın karakter mi lazım? Sorgusuz sualsiz her şeyi affetsin, her iki diyalogda bir teşekkür etsin ya da özür dilesin o zaman. Dramatik bir yolculuk, etkileyici bir hikâye mi gerek? Kızın ölmesi gerekiyor olsun, herkes de bunu kabullensin ki hüzünlü olsun. Ki bahsettiğim felsefe hikâyeyle sınırlı da değil. Savaş sistemi, oynayış elementleri... Her şey bu doğrultuda ilerliyor.

Hikâyesi hiç fena değil oyunun. Save sistemi bildiğimiz, belli noktalarda ve ana haritada save yapabilirsiniz şeklinde. Ekibimiz üç kişi, eşyalarını değiştirerek yeni özellikler kazanmalarını sağlayabiliyoruz. Kısaca en az bir FF oyunu oynadıysanız her şey size çok tanıdık gelecek. Yenilikçi olmak istemeyen bir oyun haliyle biraz... hmm, linç edilmeyecek şekilde nasıl söylesem? 'Güdük' kalmış. FF 8'i rahat 30 kere bitirmiş bir insan evladı olarak JRYO'lara laf atma derdimin olmadığını tahmin edersiniz. Burada eksik bir şeyler var sadece. Kendisi olmak istemiyor Setsuna, başkası olmak istiyor. Böyle de güzel ama öbür türlü çok daha güzel olabileceğini de birinin söylemesi lazım kendisine.

E bir sürü saydım sanki oyuna? Halbuki amacını çok güzel başarıyor. O bir JRYO; saf, en yalın haliyle hem de. Eskileri anımsamak isteyenleri bolca gülümsetecek kalitede bir oyun, fazlası değil. Bu tarz oyunlarla büyüyen bizler gibi oyuncular için tatlı bir nostalji duygusu var, bizdenseniz eski günleri yâd etmek için alınız. Yenilik arıyorsanız, bence uzak durunuz. JRYO ne ola ki diyorsanız, sizi Final Fantasy 10'a doğru alalım lütfen.







Dünya haritası genelde boş ama bu her yeri gezmemize engel değil tabii.

+
- Japon RYO'su severlerin aradığı her şey
- Eskilerin özlemini gideriyor

−
- Kendi olamıyor
- Bir şeyleri doğru yapmaya o kadar odaklı ki hiçbir yeniliği yok

6+

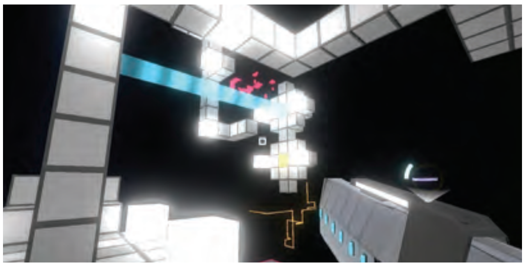
SON KARAR

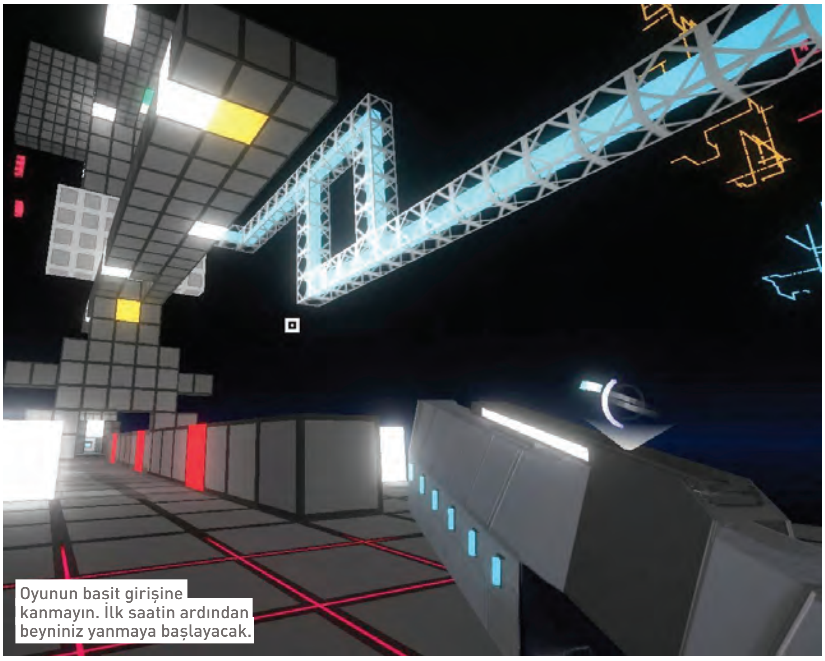
Aynı karakterde daha iyi oyunlar da var ama türün sevenleri buna da bakmalı.

○ **TÜR:** Bulmaca / Platform ○ **YAPIM:** Torreng Labs ○ **DAĞITIM:** Torreng Labs ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 18 TL (Steam) ○ **YAŞ SINIRI:** -
○ **DAHASI İÇİN:** torrenglabs.com/fabric/



Hep bulmaca çözmek olmaz, biraz hoplayıp zıplamak da gerekli.





Oyunun basit girişine kanmayın. İlk saatin ardından beyniniz yanmaya başlayacak.

FABRIC

Uzayıp giden uzaya dair

ALİ SEZGİN

Fabric'in ülkemizden çıkan sayısız güzel fikrin arasından sıyrılarak, elle tutulabilir bir ürün hale gelmesinin en önemli nedeni doğru ortamlarda üretilmiş olması. 24 saatte üretilen bir game jam fikri olarak başlayan oyun, bolca emek ve çabanın ardından bu hallere gelebildi. Zaten çoğu hevesli yapımcı da bu noktada çevreden gelen "olmaz bu iş"ler, "yapamazsın"lar sonrasında projelerini terk ediyorlar. Fabric arasında eski iş arkadaşlarımın da bulunduğu ODTÜ Teknokent'li bir yapımcı grubu tarafından yaratıldı. Yazılım çevrelerinde olmanın artılarından biri bu olsa gerek; öğle aralarında bile oyunlarıyla uğraşırlarken, çevrelerinde 'olmazcılar' değil de, projeyi takdir eden insanlar olması eminim etkili olmuştur.

Fabric oldukça iyi bir fikirle oluşturulmuş bir FPS bulmaca oyunu. Birden fazla mekaniği olsa da ana elementi, uzayı büküp birleştirebiliyor oluşumuz. Bunu yazarak anlatmak zor; arasında büyükçe bir uçurum olan A ve B noktalarını, iki ucundan birleştirebildiğinizi düşünün. Bu sayede A ve B dipdibe gelirken uçurumsa tamamen ortadan kayboluyor. Bu mekaniğin kullanılabileceği sayısız alan var oyunda. Yükseklikleri ortadan kaldırmak, yolu kapatan duvarları yok etmek veya normalde olmayan yepyeni bir rota yaratmak tamamen farklı düşünüp görebilme becerinize bakıyor. İlerleyen bölümlerdeyse bu mekaniğe ek olarak yerçekimini değiştirebilmek, devreler kurmak ve istenilen yerlere manipülasyon küpleri ekleme gibi beceriler geliyor. Oyuna ait bir elementten sıkıldığınız anda mutlaka yeni bir şey sunuyor oluyor Fabric.

MİNİMALİZM EVDE BAŞLAR

Fabric minimal bir oyun ve küpsel yapısı biraz Minecraft'ı andırıyor. Bu da oyunda mekân algısının çok iyi oluşmasını sağlıyor. Bir alanı daraltırken nereye kadar sıkışacağını, nerelerin açıkta kalıp kalmayacağını deneme yanılma yoluna gitmeden rahatlıkla tahmin edebiliyorsunuz. Ekip daha gerçekçi görsellere sahip veya daha iddialı bir şey yapmaya da çalışabilirdi elbette. Onun yerine oyunun eğlenceli olmasına odaklanmışlar ve sonuç olarak ortaya fazlasıyla kaliteli bir ürün çıkmış. Bulmacalar eğlendiriyor, mekanikler sağlam ve hepsinden önemlisi en basit bulmacayı çözerken bile kendinizi zeki hissediyorsunuz. Bana göre bir bulmaca oyunun yapması gereken en önemli şey de bu aslında.

GREENLIGHT

Fabric ve benzeri yerli ürünlerin başarılı olmasının en kolay yolu Steam'in Greenlight servisinden geçiyor. Bağımsız oyunların, oyuncuların verdikleri oylarla Steam'de satılmalarına imkan veren Greenlight servisi, yerli yapımların verilen emeklerin karşılıklarını alabilmeleri için büyük önem taşıyor. Zira oyunlarını satabilecekleri ve Steam kadar göz önünde olabilecekleri bir başka platform yok. Bu yüzden siz de yerli olsun olmasın bağımsız yapımların ve sıradışı fikirlerin daha çok gün yüzüne çıkmasını istiyorsanız mutlaka Steam Greenlight üzerinden beğendiğiniz oyunlara oy verin.

Fabric için eleştirebileceğim bolca nokta var ama bunların çoğu sınırlı ekip ve iş gücüyle yapılamayacak şeyler. Buna rağmen hâlâ birkaç küçük eksiklikleri olduğunu düşünüyorum. Bulmacaları genel olarak başarılı bulsam da, zorluk dengesi çok iyi ayarlanmamış. Örneğin bir bulmacada 5 dakika uğraşıp sonrasında geleni 10 saniyede çözebilmek biraz denge bozuyor. Bir diğer eksikse platform öğelerinin hakkının yeterince verilmemesi. Oyunun bölümlerden önce 2-3 satırlık güncelerle verilen öyküsü bölümlerin içine entegre edilebilir ve bunun içine biraz da platform öğesi eklenebilirmiş belki de. Bunlar küçük şeyler ama Fabric'in çok iyi bir yapım olmasını sağlayabilirlerdi.

Yapımcı ekibin oyundan keyif aldığını, gurur duyacakları bir eser yaratmak istediğini anlıyorsunuz. Bence oyunu başarılı kılan ana element de bu. Mobil haricinde ülkemizden böylesi kaliteli çok az yapım çıktığını düşünürsek, Fabric mutlaka oynanması gereken bir oyun.

+
- Başarılı bulmacalar
- Temaya uyan müzikler
- Bolca yeni element var

−
- Hikâye daha iyi yedirilebilirdi
- Zorluk dengesi çok başarılı değil

7

SON KARAR

Ülkemizden çıkacak güzel fikirlerin, daha da güzel oyunlara gebe olduğunun kanıtı bu yapım.

○ **TÜR:** JRYO **YAPIM:** Square Enix ○ **DAĞITIM:** Square Enix ○ **DİJİTAL İNDİRME:** Bedava (Oyun İçi Satın Alma) (Google Play Store, Apple Store)
○ **YAŞ SINIRI:** 12+ ○ **DAHASI İÇİN:** eu.square-enix.com/mobiusff/

MOBIUS FINAL FANTASY

Az laf, çok iş

EREN ERYÜREKLİ



Eveeet, karşınızda yeni bir mobil *Final Fantasy* oyunu ve yine ben arkadaşlar. Bu gidişle *FF XV* incelemesini de Ömer'in pençelerinden alırsam şaşırmayın (Sıraya gir abi önce -T.). Eskiden, bir Final Fantasy oyunu çıkacağı zaman heyecanlanırdım, içim içime sığmazdı. *FF XV* için bu hislerim halen geçerli olsa da artık neredeyse her ay seriye bir şeyler gelmesinden ötürü markanın epeyce yıprandığını düşünüyorum. Bakalım bu ay elimizde ne varmış? Hmmm yeni bir mobil oyun, "e daha geçen ay *Brave Exvius* çıkmıştı, *Mobius* ne ola ki?" diye telefondaki ikona basıyoruz bakalım.

VE GÖZLERİMİZ FALTAŞI GİBİ AÇILIYOR

Cidden. Oyunun ilk dakikalarındaki tamamen oyun içi grafiklerle yapılmış videolara inanmamız biraz sürüyor. Zira PS3 grafiklerinden daha iyi olan görsellik gözlerinizi yuvalarından oynatmıyorsa hiçbir şey oynatamaz. Karakterler, düşman grafikleri ve mekânlar serinin ana oyunlarını aratmayacak kalitede. Ayrıca oyun telefonunuzun gücüne göre kendini optimize ettiğinden çok büyük frame rate düşüşleri de yaşanmıyor. Fakat bu ilk şoku atlattıktan sonra Mobius sizi bir tutorial cehennemine atıyor ve karma karışık menülerini açıklamaya başlıyor. Oraları da geçebildikten sonra nihayet oyuna başlıyoruz ama konunun sırf koymuş olmak için koyulduğu kendini belli ediyor ilk dakikalarda. Kendi isimlendirdiğimiz bir karakter olarak bilmediğimiz bir dünyada uyanıyoruz ve tabii ki hafızamızın yerinde yeller esiyor. Olayımızsa burada diğer uyananlar gibi Warrior of Light olma potansiyeli taşıyor olmamız. Bilenler bilir, Warrior of Light ilk Final Fantasy'nin ana karakteridir.

Bu ilk girizgâhın üstüne uzun süre hikâyeyle alakalı bir gelişme yaşanmıyor ve yayınlanan ilk iki bölümde de henüz dişe dokunur bir şey olmadı. Buna tüm oyunda tek tabanca ilerlediğinizi de ekleyince (bir peri ve bir Moggle hariç) açıkçası merak edeceğimiz bir öykü kalmıyor elinizde. Ama en azından savaşlar sağlam.

KES KES NEREYE KADAR?

Mobius topladığımız kartlar sayesinde savaşları yaptığımız bayağı aksiyonlu bir oyun. Final Fantasy serilerinin Job sistemi burada sıkı bir dönüş yapmış ve her sınıfın kendine göre değişkenleri olması olayın stratejik derinliğini arttırmış. Örneğin şövalye sınıfı ateş büyülerinde iyi olsa da rüzgâra karşı zayıfken büyücüler de tam tersine ateş hasarına dayanıksız. Bu elementsel dengeler oyunun kalbini oluşturuyor ve kart geliştirmelerinden karakter sınıfı açmaya kadar hemen her şeyi etkiliyor. Her sınıfın kullanabildiği kart çeşitleri ve özel hareketleri olmasıysa olaya ayrı bir renk katmış. Haritadaki belirli noktalar arasında geziyoruz sürekli ve her noktada belli sayıda düşman karşımıza çıkıyor, biz de boyuna onları kesiyoruz. Ama öyle böyle kesmiyoruz; durmadan, soluksuzca, artık bir noktaya gidecek enerjimiz kalmayıncaya kadar kesiyoruz... Ve başka bir şey de yapmıyoruz. Hatta yapımcılar da bu hunhar grindfesti hızlandırmak adına oto-savaş tuşunun yanında bir de hızlandırma seçeneği koymuşlar ki dandik düşmanları oyun kendi kendine keserken sıkılmayalım. Ama ne yalan söyleyeyim ben oynarken sıkıldım arkadaşlar. Tamam, oyun bedava ve kart açmaya çalışmak da gayet zevkli. Fakat çok fazla kendini tekrar etmesi ve oyun dünyasıyla etkileşimin bayağı sınırlı olması yapımın pek hayrına olmamış.

Aralarda açıp bir yarım saat gelişmek fena olmasa da uzun vadede sıkıcı oluyor paso adam kesmek ve senaryo da şu haliyle pek umut vadetmiyor. Oyunun Japonca versiyonunda ileriki aşamalarda olayların biraz renklendiği ve seriden tanıdık yüzleri gördüğümüz doğru. Fakat biz Batılı oyuncular için elimizdeki iki bölüm şimdilik yeterli değil bağlayıcılık anlamında. *FF XV* gelene kadar görselliği ve savaş sistemi için oynanabilecek hafifsiklet bir Final Fantasy olmuş, çok şey beklemeden oynayın derim.







Biraz daha özenli ilerleyen bir hikâyeyle parayla satılabilecek hale gelebilirdi oyun.

+

- Akıllı telefon oyunlarındaki en iyi görsellik
- Müzikler bölgelere güzel gitmiş
- Stratejik derinliği sağlam
- İş ve kart sistemleriyle uğraşması zevkli

−

- E ama hikâye niye bu kadar zayıf?
- Çok kolay şekilde tekrara bağlıyor
- Savaşmak dışında yapabileceğiniz bir şey yok
- Karmaşık menüler

6+

SON KARAR

Telefon ekranına bakarken iki şeye inanamayacaksınız: İlki grafikler, ikincisi de bunun bir Final Fantasy olması.

TÜR: Platform **YAPIM:** Plastic Studios, SIE Santa Monica Studio **DAĞITIM:** Sony **DİJİTAL İNDİRME:** 60 TL (PS Store) **YAŞ SINIRI**: 7+
DAHASI İÇİN: sms.playstation.com/bound/

BOUND

O zaman dans!

FURKAN KİRAZOĞLU

Kumların rüzgârda ettiği dansı, cübbemin uçuşan kuyruğunu hatırlıyorum. Bundan tam dört yıl öncesini, PS3 başında geçirdiğim o mükemmel saatleri hatırlıyorum. *Journey,* oyun dünyasında gördüğüm en büyük hazlardan birini vermişti bana. İçimdeki huzuru, oyunlardaki güzelliği keşfettirmişti. Makarayı dört yıl sonrasına, günümüze sardığımızda hâlâ bu eşsiz yapımdan esinlenen oyunların varlığını görmek kalbimin hızla atmasına sebep oluyor ister istemez.

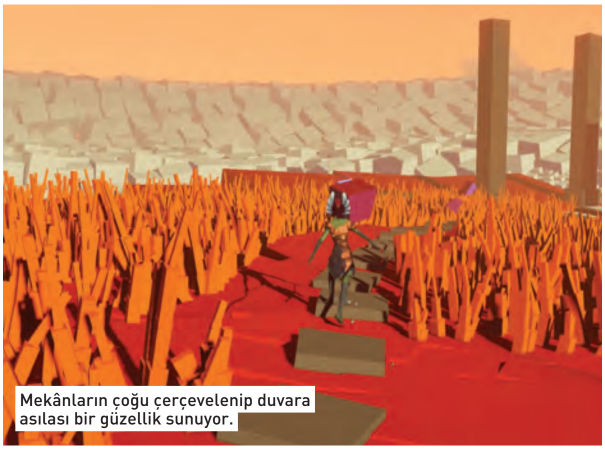
Journey'nin açtığı yoldan giden oyunlardan bir diğeri *Bound*. İki saatlik kısacık bir macera sunmasına rağmen hissettireceği duygular, anlatacağı çok şey var. Bunlar için de gene *Journey*'ye benzer bir yöntem, sakin bir yolculuk izlenmiş. Balerin edasıyla ortalıkta süzülen ana karakterimiz aracılığıyla imgelerle dolu ortamları ve karakterleri içimize çekiyoruz. Başlangıçta neden burada olduğumuz, gördüklerimizin ne olduğu gibi sorular hep havada kalıyor. Ancak oyunda ilerledikçe yavaş yavaş senaryo da kendini açmaya, aslında neyi temsil ettiğini göstermeye başlıyor. Aslında anlatmak istediği şey ne kadar basit olursa olsun bu farklı anlatım tekniği sayesinde kendisini özel bir yere koymayı başarıyor *Bound*.

Hikâye kendini gösterirken geçtiğimiz ortamlar da tek kelimeyle muazzam. Son zamanlarda bu kadar sanat kokan bir oyun oynadığımı hatırlamıyorum. Nesnelerin biz ilerlerken çevremizde oluşması, karakterle kameranın arasına giren duvarların şiirsel bir edayla gözümüzün önünden çekilmesi gibi efektler görsel bir şölen yaşamamızı sağlıyor.

BOUND 2: REVENGE OF THE HALAY

Şimdiye kadar anlattığım kadarıyla Bound çok etkileyici bir oyun olsa da kusursuz olduğunu söylemek zor. Oyunun gözüme çarpan en büyük eksiği bölüm tasarımlarının oynanışla yeterince uyuşmaması oldu. Öyle karmaşık kontrolleri yok oyunun zaten; atlamak, iplere tırmanmak, dans etmek ve buna benzer birkaç oyun mekaniği var. İşin platform kısmında karakteri kontrol etmek rahat olsa da atlamamız gereken yere başarılı bir şekilde ulaşıp ulaşamayacağımızı kestirememek akıcılığı ve bölüm tasarımlarının etkileyiciliğini öldürüyor. Aynı şekilde mekaniklerin oyun ilerledikçe çeşitlenmemesi veya Bound'un Journey gibi bambaşka mekânlara götürmemesi ortaya daha az çarpıcı bir yapım çıkmasına yol açmış.

Tabii bu kötü yanlar hem duygulu hem de eğlenceli bir macera yaşamanıza engel değil. İki saat gibi kısa bir sürede sonunu görebileceğiniz *Bound* tek oturuşta biten, başından sonuna kadar sıkmayan bir oyun deneyimi sunuyor. Yakın zaman önce bir düğüne falan gitmediyseniz kurtlarınızı da dökersiniz hem.



Mekânların çoğu çerçevelenip duvara asılası bir güzellik sunuyor.

BİR OYUN MEKANİĞİ OLARAK DANS

Dans etmek gibi ilginç bir numarası var Bound'un. Ana karakterimiz zaten yaptığı her hareketinde estetikliğini konuşturuyor, büyük bütçeli oyunlara taş çıkartan animasyonlarıyla kendine hayran bırakıyor. Dans aslında bu güzelliklerin yanında çok göze çarpan bir mekanik olarak değil de, üstünüze gelen küçük saldırıları savuşturmamıza yaran ufak bir sakınma hareketi gibi işlev görüyor. Tek tuşa basılı tutarak içimizdeki balerini ortaya çıkarıyor, sonra da biletli bir seyirci edasıyla karakterin performansını izliyoruz. Alkış tutmadan önce güvende olduğunuzdan emin olun ama.





+

- Metaforlarla dolu, basit ama etkileyici hikâye
- Görsellik ve animasyonlar son derece güzel
- Yer yer devreye giren kaliteli müzikler

−

- Platform bazlı oynanış yeteri kadar iyi değil
- Oynanış çeşitliliğinden de pek nasibini almamış

7

SON KARAR

Journey, görünenden daha çok iz bıraktı oyun dünyasında.

TÜR: Simülasyon **YAPIM:** Strategic Designs Ltd. **DAĞITIM:** Strategic Designs Ltd. **DİJİTAL İNDİRME:** 49 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 12+
DAHASI İÇİN: startersorders.com

STARTERS ORDERS 6
HORSE RACING

Peki ama sebep?

ARES AYBAR

Henüz 15 aylık yeğenim "dıgı dıgı" dediğinde atları mı kastetti, yoksa başka bir şey demeye çalışırken ağzından rastgele sesler mi çıktı diye düşündüğümde nasıl bir sonuca varamıyorsam; atların bana ne ifade ettiğiyle ilgili de aklıma bir şey gelmiyor. Tamamen boşluk. Atları sevmiyorum diye bir şey ifade etmeye çalışmıyorum. Uzaktan gördüğümde bakıp geçtiğim; bunun dışında Kuşadası'na her gidişimde faytonları görüp bir gün belediye başkanı olduğumda bu olayı yasaklayacağımı düşündüğüm ve bunun dışında en son uzun yıllar önce sünnet düğünümde yaklaşık yarım saatliğine üzerinde durduğumu sadece fotoğraflardan anımsayabildiğim bir mevzudan bahsediyoruz. At yarışlarınıysa hiç sevmem.

Ancak konumuz at yarışı dünyasına ait bir simülasyon oyunu olunca seve seve göz atmak istedim. *Starters Orders 6* uzaktan kulağa hoş geliyor hem. Aslında yakından baktığınızda da güzel bir oyun olduğunu birazcık zaman geçirince anlıyorsunuz. İster atları yetiştirip yarışa hazırladığınız, çitliğinizi geliştirdiğiniz, jokeylerle anlaştığınız, hatta kendi atınızı sürdüğünüz tepeden tırnağa bir deneyim yaşayabiliyor; isterseniz de sadece at yetiştiricisinin yanında çalışıp seyislik yapabiliyorsunuz.

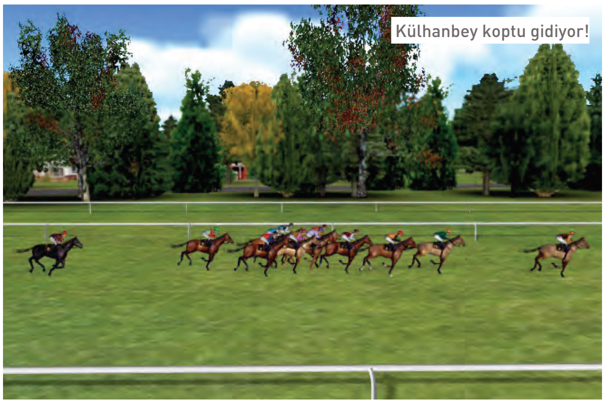
İlk olarak bir açık artırmaya giriyoruz. Öyle çok paramız olmadığı için gözümüze kestirdiğimiz gariban atlardan bir tanesini kazandıktan sonra oldukça ayrıntılı bilgileri öğrendiğimiz ana ekrana kavuşmakla asıl "start"ı veriyoruz. Antrenmanları belirlemek, uygun yarışı bulmak, jokey ile anlaşmak, çiftliğimizi geliştirmek gibi hepsi çok detaylı karar verme durumlarıyla karşı karşıya kalmak, hem gerilmeme hem de yeni bir deneyim olduğu için heyecanlanmama neden oldu.

Tam bu noktada heyecanlanmakla delirmek arasındaki ince çizginin gerçekten de çok ince olduğunu belirtmem gerekiyor. Örneğin elimdeki Karaoğlan'ı bir yarışa sokmak istiyorum ama ona uygun yarışı bulmak tam bir ölüm oluyor. En iyi koştuğu mesafe ve zemin bilgileriyle birlikte, o zamana kadar belirlenmiş rakipleriyle karşılaştırma yaptıktan sonra kararımı verip, bir de bu yarışa uygun yetenekli bir jokey bulma konusu bol bol istatistik incelemem gerek! Bayağı iddaa'dan köşeyi dönmeye çalışanlar gibi oldum yani. Kısa vadede zevk alsam da bir süre sonra sıkılmaya başladım. Bilgisayar başında çok uzun zaman geçirip de çok az süre ilerlemek bir yerden sonra bayıyor. İnternet üzerinden araştırma yaptığımda da o kadar uzun oynayabilenlerin sadece at yarışı tutkunu kişiler olduğunu anlamam zor olmadı.

6 NO'LU GANYAN BAYİİ

En büyük yol ayrımımsa atlarımın katılmadığı yarışları izleyip izlememe, hatta o günleri tamamen atlama üzerine oldu. Genel hâkimiyet ve yarışlara bahis oynamak (her yarışa bahis oynayabiliyorsunuz) için tek bir yarışı bile kaçırmak istemiyordum. Ancak böyle olunca da kendi yarışıma gelemeden bilgisayarın başından kalkıyordum. Eskisi gibi sadece üniversite öğrencisi olsaydım belki sorun olmazdı ama gün içinde çalışan biri olarak aktif olarak oynamadığım oyuna 1 saat ayırmam pek mantıklı değil. Bu probleme yol açan şeyin de oyunun arayüzü olduğunu düşünüyorum. Neyin nerede olduğunu bulduktan sonra bir önceki sekmeye gelmeye çalışırken fenalık gelebiliyor. Sekmeler ve gereksiz bilgiler arasında kaybolurken daha düzgün bir tasarımla bu konuda da gelişme kaydedilebileceğinden eminim. Başta *FM* serisi olmak üzere bu konuda izleyebilecekleri, örnek alabilecekleri bir dolu simülasyon oyunu var.

Simülasyon seviyesini azaltıp, antrenmanları çıkartarak insani standartlara getirdiğim, aldığım radikal bir karar sonucu sadece kendi yarışlarımın olduğu gün yarışlarla ilgilenmeye başladığımdaysa akıcı bir hal alan *Starters Orders 6* ancak bu dakikadan sonra tam anlamıyla zevk vermeye başladı diyebilirim. Siz de bu oyunu oynamayı düşünüyorsanız kendinize uygun kurallar ve oynama yöntemiyle etrafınızdaki at kafalarından uzaklaşabilirsiniz.



Külhanbey koptu gidiyor!

TERİM SÖZLÜĞÜ

SO6'nın ilk 4-5 saati terimleri ve jargonu anlamaya çalışmamla geçtiği için oyun ekranından çok internet tarayıcısıyla haşır neşir oldum. Birçok yerde ve videolarda ayrıntılı bilgi bulabilirsiniz ancak at yarışı dünyasına hâkim değilseniz oyuna başlamadan önce vaktinizi ayırıp linkteki açıklamalara göz gezdirmeniz oldukça yararlı olacaktır: *startersorders.com/home/instructions/*

+
- Bol detay
- Yarışları izlemesi/oynaması keyifli
- Oculus Rift desteği

−
- Arayüzü çok kötü

6+

SON KARAR
Simülasyon ve at yarışı severler denemeli.

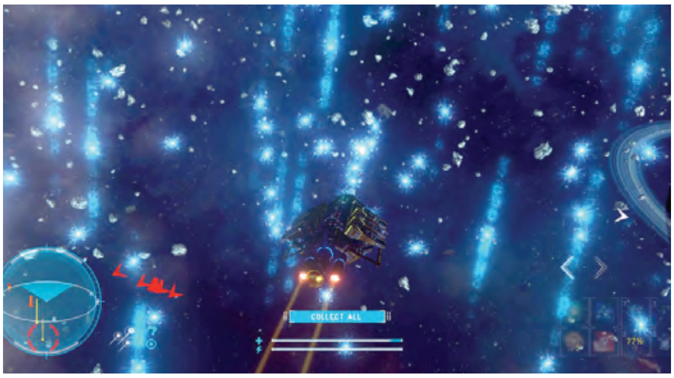


Bahis oynamadan önce tüyocuların tahminlerine göz atmamanızı tavsiye ederim. Genelde bilemiyorlar!

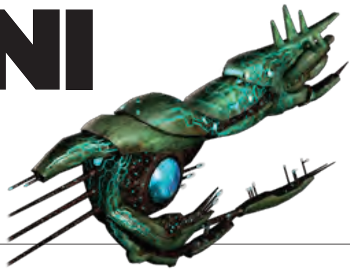
TÜR: Strateji / RYO / Simülasyon YAPIM: Little Green Men Games DAĞITIM: Iceberg Interactive DİJİTAL İNDİRME: 30 TL (Playstore), 39 TL (Steam) YAŞ SINIRI: 12+ DAHASI İÇİN: starpointgemini.gamepedia.com



Çoğu zaman uzay manzarası izlerken oyunu unutup bir göktaşına çarpabilirsiniz (evet çarpılabiliyor).



STARPOINT GEMINI WARLORDS



RYO serpintili bir uzay macerası

NURETTİN TAN

Facebook'tan arkadaşım olanlarınız varsa aranızda bilir, ben bilimi seven bir adamım. Uzay, astronomi, mikrosundan makrosuna kozmos deli gibi ilgimi çeker. Bilimkurgu kitaplarını ve filmlerini de çok severim (fantezi edebiyatından ve filmlerinden de fazla). Hayal gücünün sınırlarını zorlayan tasarımlar; misal uzay gemileri acayip hoşuma gider. Ama yeter da... Arkadaş meğerse her ay bir uzay temalı oyun çıkıyormuş da haberim yokmuş. Bunun farkına bu ay vardım çünkü neredeyse sektirmeden beş altı aydır her sayıda uzay gemili ya strateji ya simülasyon veya benzeri bir şeyler yazıyorum. Yabancı değilsiniz o yüzden rahatlıkla söyleyebilirim, gırtlağıma kadar uzay gemisi, yıldız, kara madde ve uzaylı doldum (tamam, madem bıktın *No Man's Sky*'ı başkasına veririz ;) - Ö)

DİKKAT! DİKKAT! ERKEN ERİŞİM!

Starpoint Gemini Warlods halen erken erişimde olan bir oyun. Bunun en önemli sebeplerinden birisi yapımcıların oyuncularla dirsek temasını kesmeden oyunu geliştirmeleri. Açıkçası ben bir oyunu oynayıp, yazısını yazmadan evvel forumlarda dolaşır o oyun hakkında insanlar ne düşünüyor, yapımcıları neyi neden yapmışlar diye araştırırım. İlginç olan şu ki *Starpoint*'in yapımcı ve oyuncuları arasında başka hiçbir oyunda görmediğim kadar yakın bir ilişki gördüm. Oyuncular "şu olsun, bu da olsun" dediklerinde yapımcılar kodlama kabiliyetleri dâhilindeyse oyunu o yönde geliştirmeye çalışıyorlar. Zaten halen erken erişimde olmasının en büyük nedeni de bu. LittleGreen Men Games'in dediğine göre 200.000 kişilik oyuncu kitlesinin yarattığı fikirler 25 kişilik ufak ekiplerininkilerden daha doyurucu. Kulağa mantıklı geliyor ve insan "keşke her oyun firması sizin gibi düşünse" demeden edemiyor.

Starpoint Gemini Warlords çoklu oyuncu desteği bulunmayan bir yapım. 4x stratejinin RYO öğeleri ile süslendiği, kendi filonuzu kurup koca bir galaktik haritayı ele geçirmeye çalıştığınız detaylı bir uzay macerası. Çoklu oyuncu desteği bulunmayan oyunların korsan olarak indirildiği zamanlar için bu cesur bir hareket. Oyunda toplamda 60'a yakın gemiye sahip olup, sayısı yüze varan gezegeni kontrol etmeye çalışıyorsunuz. Gezegen sayısı kulağa az gelebilir ama harita küçümsenmeyecek kadar büyük. Kendi filonuzu kurup, uzay istasyonunuzu geliştirip ve kendinize yeni gemiler satın alarak sektörlere ayrılmış uzay haritasını ele geçiriyorsunuz. Bunu yapmak için CR adındaki paraya ihtiyacınız var.

UZAYDA BİLE OLSAN ÖNCE PARA

Para... Fetihlerinizi gerçekleştirmek için ihtiyacınız olan en önemli şey. Astreoidleri kazarak ya da görev yaparak kazanabiliyorsunuz. Taşıma, araştırma, tamir, yağmalama, konvoylara eşlik etme veya saldırma gibi çeşitli görevler mevcut. Görev yapmanız şart, hem de çok fazla görev yapmanız şart çünkü bunlardan kazandığınız para 30.000 ila 100.000 CR arasında değişirken filonuzu bir sonraki seviyeye geliştirmek 20.000.000 CR gibi çılgın rakamlara tırmanıyor. Sadece filonuz değil, kumandan olarak geminizi geliştirmek ya da uzay istasyonunuza ek bölüm yaptırmak (garajınızı büyütmek, mineral deponuzu genişletmek vs...) da astronomik rakamlarda. O kadar parayı toplamak için oyuna ciddi anlamda odaklanmanız gerekiyor, yapımcı firma fiyatları biraz düşürür diye umuyorum çünkü cidden güçlü bir filoya ihtiyacınız var.

YÜKSEK POTANSİYEL

Starpoint Gemini Warlords şu anda erken erişimde olduğu için oyun esnasında nadiren çökmeler ve hatalarla karşılaşıyorsunuz. Özellikle kazandığınız bir savaş esnasında oyunun çökerek ana menüye dönmesi sinir bozucu ama erken erişim olduğu için sesimizi çıkartamıyoruz. İlk defa bu seriyi oynayan biri olarak *SGW*'nin potansiyeli muhteşem ama ufak çaplı bir stüdyodan çıktığını çok belli ettiğini söylemeliyim. Uzay savaşlarının yavan ama taktik ve strateji geliştirme yanlarının güçlü olduğu bu oyun pazar günü kahvenizi alıp sizi makinenin başına geçmenizi sağlayacak kadar cezbedici yanlara sahip. Özellikle tek kişilik oyunları seviyorsanız size uzunca bir zaman geçirtecektir orası kesin.

HIZ-KALKAN-SİLAH

Savaş esnasında soldaki radara basılı tuttuğunuzda kocaman bir üçgen göreceksiniz. Üçgenin her bir ucu geminin farklı özellikleri olan hız, kalkan ve ateş gücünü temsil ediyor. Üçgenin içindeki nokta ile oynayarak gücü tam olarak kalkanlara verebilir, çabuk manevra yapabilmek için hıza yüklenebilir veyahut daha ağır vurmak için silahları tam kapasite çalıştırabilirsiniz. Size fazla saldıran yoksa en güzeli silahlara abanmak.

+

- Yapımcıların oyuncu tavsiyelerinebu denli kulak vermesi müthiş
- Büyük galaktik haritada ticaret ve savaş keyfi
- Büyüleyici uzay

−

- Erken erişim olmasından dolayı arada bir yaşanan çökmeler
- Filoya verilen komutların azlığı, filonun kumandanı olduğunuz hissini yansıtamaması
- Satın alınması gereken birimler çok pahalı

-

SON KARAR

Tek başınıza oyun oynamayı seviyorsanız erken erişimdeyken bile güzel bir seçenek. Özellikle bilimkurgu hayranıysanız.

TÜR: Yarış **YAPIM:** Play Native Entertainment **DAĞITIM:** Play Native Entertainment **DİJİTAL İNDİRME:** 18 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: cranksandgoggles.com

CRANKS AND GOGGLES

Gözlüğünüz hazırsa piste çıkıyoruz

FURKAN KİRAZOĞLU

En baştan açıkça söylemem gerekirse arabalara karşı tutkulu duygular beslemem fakat işin içine tarih girerse başka. İster fasulye konservesi olsun, ister büyük savaşlar... *Cranks and Goggles* da 1920 ve 1930'lu yıllarda geçen bir yarış oyunu olmasıyla ilgimi çekmeyi başardı. Tekerlekli koca tenekelere binen insanların birbiriyle pervasızca yarıştığı dönemlere götüren oyunun zaten en güçlü noktalarından biri de tarihi etkili bir şekilde kullanması.

Stil sahibi grafiklerle hazırlanan, izometrik bir yarış oyunu olan *Cranks and Goggles,* atmosfer ve sesler konusunda gittiği dönemi yansıtmak için oldukça sağlam adımlar atmış. Dünyanın dört bir yanına yerleştirilmiş pistler hem döneme uygun bir çevre hem de farklı oynanış ortamları sunuyor. Pistlerin en etkileyici yanıysa kulaklarımıza hitap etmesi; kalabalığın olduğu bir ortamdan geçerken konuşma seslerini duymak, havalimanı göz hizasına girdiğinde kalkış yapan uçakların gürültüsünü işitmek ve bitiş çizgisinde bekleyen insanların tezahüratları gibi unsurlar atmosfere büyük katkı yapıyor. Bunun yanı sıra müziklerde de nokta atışı yapıldığını söyleyebilirim. Gerek menüde, gerek yarış esnasında içimizi rahatlatan, hatta yer yer tempo tutmamızı sağlayan müzikler beklentilerimin çok üstünde çıktı.

Cranks and Goggles'ın oynanış tarafında da beklediğimin dışında bir tarzla karşılaştım. İzometrik kamera açısı ve tatlı grafikleri gördükten sonra insan ister istemez daha çok arcade'e kayan bir oynanış bekliyor. Ancak geliştirici ekip biraz daha simülasyona yakın bir yapı tercih etmiş. Başlarda kontrollere alışma konusunda zorluklar yaşasam da, düşe kalka mekaniklere ayak uydurabildim. Frene basıldığında kontrolün zorlaşmasını ve aracı yenileme tuşunu etkin kullanmayı kavradıktan sonra oynanıştan istediğim keyfi almaya başladım. Fakat yine de sürüşlerin güllük gülistanlık olduğunu söyleyemem. Örnek olarak sürekli araç yenileme tuşuyla oynamak atmosferi baltalayabiliyor. Kontrollere alışmadan önce aşırı zorluk yaşanabilirken, mekanikleri kavradıktan sonra yarışlar kolaylaşabiliyor. Hafif simülasyon sosuyla harmanlanan oynanış keyif verse de tam sürümden önce biraz daha cila gerekli bana kalırsa.

BIYIKSIZ SÜRÜCÜLERE YER YOK

Yerli ekip Play Native Entertainment'ın ilk oyunu olarak piyasaya sürmeye hazırlandığı *Cranks and Goggles* şimdilik erken erişimde olsa da, temel oynanış mekanikleri ve tek kişilik içeriklerin büyük bir bölümü oyundaki yerini almış. Geliştirme süreci boyunca ve tam sürümde oyuna eklenecek multiplayer modu gibi birçok içeriğin eksikliğine rağmen bu haliyle bile fazlasıyla umut veren bir yapım. Biraz düzenlemeyle ismini söylemekten gurur duyacağımız bir Türk oyunuyla karşılaşmamız çok olası.

İZOMETRİK BİR YARIŞ OYUNU OLMASI SEBEBİYLE ARADA KONTROLLER ŞAŞSA DA DA AZICIK PRATİKLE ÇÖZÜLMEYECEK BİR ŞEY DEĞİL

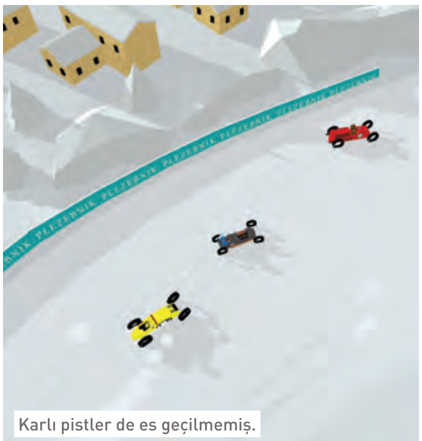


ARAÇ ÇEŞİTLİLİĞİ

Oyundaki araç çeşitliliğini de takdir etmeden geçmemek lazım. C&G'de farklı sınıflara ayrılan birçok araç bulunmakta ve çoğu aracın kendine has bir oynanış tarzı var. Aracı aldığınızda ilk yapmanız gereken onu tanımak, zayıf ve güçlü yanlarını öğrenmek. Kaynaşabilirseniz sizi tutabilene aşk olsun.

Birinci olma hayalleriniz suda son bulursa şaşırmayın.





Karlı pistler de es geçilmemiş.

+
- Tatlı grafikler
- Alışma sürecini atlatınca keyif veren oynanış
- Sesler ve müzikler şahane
- Araçlar farklılığını hissettiriyor

−
- Zorluk dengesizleşebiliyor
- Kariyer modu kısır

SON KARAR

Attan inip eşeğe binmek her zaman kötü olmak zorunda değilmiş demek ki.

TÜR: Korku · YAPIM: Bloober Team · DAĞITIM: Aspyr · KUTULU FİYATI: - · DİJİTAL İNDİRME: 10 TL (Steam) · YAŞ SINIRI: 18+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-107-inheritance

Pastel boya bölümü muhtemelen oyundaki en akılda kalıcı şey.





NOTU: 7

LAYERS OF FEAR
INHERITANCE

Babadan kıza, içtenlikle...

M. İHSAN TATARİ

Sevgili kızım,

Eğer bu mektubu okuyorsan, bu ~~kahrolasıca~~ dünyadan göçüp gittim ve ~~işkence yuvamızı~~ sevgili evimizi sana bıraktım demektir. Sana iyi bir baba olamadığımı ve o ~~aşağılık kadının~~ annenin ikimize de ~~cehennemi yaşattığını~~ zor günler geçirttiğini biliyorum. O yüzden eve dönmek istemezsen anlarım. Ama lütfen yap. En azından bir kez... Çünkü geçmişinle yüzleşmen ve sana bıraktığım mirası görmen gerek...

Eğer gidersen benden çok daha farklı bir tecrübe yaşayacaksın, çünkü benim ~~deliliğime~~ yeteneğime sahip değilsin. Bu yüzden sürekli değişen odalar, kafanı çevirdiğin anda farklılaşan tablolar ve koridorlardan oluşan bir labirent görmeyeceksin. Karşında sadece eski püskü odaları ve yıkık dökük eşyalarıyla normal bir ev, ~~zindanımız~~ yuvamız olacak.

Ama bu demek değil ki hiçbir şey yaşamayacaksın. Aksine, evin içine dağılmış eski resimleri, notları, mektupları ve eşyaları bulduğunda bunlar çocukluk ~~işkencelerinin~~ hatıralarının tetiklenmesine ve onları birinci elden yaşamana neden olacak. Tekrar çocuk olacaksın. Etrafındaki masalar ve sandalyeler sana dev gibi görünecek, adımların daha kısa olacak. Ve babanla ~~o adi kaltağın~~ annenin o günlerde neler yaşadığını, ailemizin neden yıkıldığını, neler konuşulduğunu tekrar hatırlayacaksın. Aklında kalan tüm sorular cevap bulacak ve hikâyemin arkasında yatan tüm gerçeklere vakıf olacaksın.

Lâkin beni ~~her zamanki gibi~~ hayal kırıklığına uğratacağını şimdiden görebiliyorum. Çünkü seçim şansın olacak. Annenin tarafını mı tutacaksın, yoksa benim mi? Hikâyeye onun gözünden mi bakacaksın, babanın mı? ~~ONUN TARAFINI TUTACAKSIN DEĞİL Mİ SENİ ADİ?!~~ Belki de bu sefer beni seçer, babanı anlamaya ve affetmeye çalışırsın. Belki de çalışmazsın... Yaptıkların, ziyaretinin sonunda sana 3 farklı son sunacak. İyi düşün kızım.

Bununla birlikte senin de hayal kırıklığına uğrayacağını görebiliyorum. Öncelikle ister ~~o cadalozun~~ annenin tarafını seç ister benim, hep aynı koridordan geçip hep aynı anıyı yaşayacaksın. Değişen tek şey diyaloglar olacak. Daha önce belirttiğim gibi, ~~deliliğimden~~ yeteneğimden yoksun olduğun için de bu hatıralar sırasında insanların benden ~~korkmasına~~ etkilenmesine neden olan o kafa karıştırıcı, heyecan uyandıran mekân değişimlerini yaşamayacaksın. Hatta korkmayacaksın bile... Çünkü bir-iki gerilimli an dışında seni zıplatacak fazla bir şey olmayacak hatıralarında. Nereye bakacağını önceden tahmin ederek zekice yerleştirilmiş korkutucu şeyleri de unut.

Evet, bunun kafa karıştırıcı olduğunu biliyorum. Ama bu başka bir deneyim, bunlar senin çocukluk hatıraların. O yüzden yaşadıklarımız farklı olmak zorunda. Sonuçta sen her şeyi durmadan kavga eden ebeveynlerinin arasında kalmış küçük bir kız çocuğunun gözünden yaşayacaksın. Ressamlığı ~~takıntı~~ yaşam biçimi hâline getirmiş, yetişkin bir ~~delinin~~ adamın bakış açısından değil. Eh, zaten her şeyi bulmaya çalışırsan 2, yoluna hızlıca devam edersen de 1 saatte bitecek ziyaretin.

Yanlış anlama, bu yine iyi bir tecrübe sunacak sana. Özellikle de sana resim dersi verdiğim bölümde inatla o ~~kahrolasıca~~ çok sevdiğin pastel boyaları seçersen gayet enteresan şeyler göreceksin. ~~Cehennem çukurumuzdaki~~ Evimizdeki gizli kapaklı şeyleri bulmak, başarımları toplamak ve farklı sonlara ulaşmak hâlâ eğlenceli. Ama babanın yaşattığı o ~~dehşetengiz~~ unutulmaz macerayı tekrarlama başarısını gösteremeyeceksin maalesef. Tabii eğer mirasına sahip çıkmazsan...

İmza, baban...

Not: Farelerden sakın! O küçük kemirgenler göründükleri gibi değiller! ☺

TÜR: Online Aksiyon YAPIM: Ubisoft Massive DAĞITIM: Ubisoft DİJİTAL İNDİRME: 45 TL (PS Store), 43 TL (Xbox), 40 TL (Steam)
YAŞ SINIRI: 18+ DAHASI İÇİN: tomclancy-thedivision.ubi.com/

TOM CLANCY'S THE DIVISION UNDERGROUND

Yeraltı benden sorulur

FURKAN KİRAZOĞLU

Sunucu yetersizliği, oyun sonu içeriğinin eksikliği, güçsüz hikâye anlatımı gibi birçok sorunu kabul edebilirim söz konusu *The Division*'sa. Ama çıkışından aylar sonra bile hâlâ hatalarla boğuşacağı aklımın ucundan bile geçmezdi. Diğer Ubisoft oyunlarına nazaran fazla sorun çıkarmadan çıkmasına rağmen oyuncuların keşfettiği hatalarla sonu gelmez bir problemler silsilesi başladı adeta. Ubisoft Massive oyunu yamaladıkça ortaya yenileri çıktı. Döngü yavaş yavaş sona ermeye başlıyor derken de Underground'un çıkış tarihi geliverdi.

Underground'un ortaya çıkış amacı (parayı bir kenara bırakırsak) aslında oldukça mantıklı. Ana oyunda hikâyeyi ve yan görevleri bitirdikten sonra aynı şeyleri sürekli ve sürekli tekrar etmek dışında yapacak herhangi bir PvE içeriği kalmıyordu. Bu eksiklik Incursion ve High Value Target görevleriyle, çıkıştan bir müddet sonra giderilmeye çalışıldı. Mantık olarak güzel olsalar da doluluk anlamında oyunculara aç bırakmıştı bu ekler. Underground da bu boşluğu adam gibi doldurma amacıyla atılan bir adım. İçeriğinden bahsedelim, siz de anlayacaksınız.

HER HARİTA TANIDIK AMA FARKLI

Adından da anlaşılabileceği üzere Underground'daki oyun alanımız New York şehrinin alt tabakası. Yani, fiziksel olarak alt tabaka... Olayıysa basit: Terk edilmiş tünellerde dönüp dolaşıyor ve "kötü adam" temizliyoruz. Gene bir döngü gibi kokuyor değil mi? Ama eksikliği gidermek için yeni bir yöntemi var Underground'un: Rastgele üretilen haritalar. Ne uzunluktaki bir tünele girmek istediğimizi seçiyor, istersek oynanışı zorlaştıracak ve aynı seviyede kazanabileceğimiz tecrübe puanını da arttıracak zorlaştırıcıları belirliyoruz önce. Sonra tek başımıza ya da grup halinde rastgele üretilen tünellerde, rastgele verilen görevleri yerine getirmeye başlıyoruz. Eh, nihai amaç belli: Daha iyi ekipmanlar, daha güçlü silahlar vesaire... Bunlara ulaşmanın yoluysa klasik bir şekilde her düşmana şarjör dolusu kurşun yağdırmak. Underground bu konuda ilk saatlerde iyi de iş çıkartıyor. Aman aman bir farkı olmasa da değişik alanlarda verilen görevleri yerine getirirken aynı zamanda da daha iyi ekipman elde etmek oldukça keyifli. Fakat çeşitlilik bir müddet sonra yetersizleşiyor. Ekipman anlamında da son raddelere ulaşmaya başlayınca Underground'un olayı yavaştan bitmiş oluyor zaten.

"O zaman biz de gözümüzü diğer içeriklere çeviririz!" demek isterdim, ama maalesef elimizdeki içerikler hemen hemen bunlarla sınırlı. Multiplayer odaklı oyunların DLC'lerinden çok fazla içerik bekleyen birisi olmasam da en azından bir iki hikâye görevi görmeyi isterdim. Yeni ya da daha iyi ekipman ve silahları almak için tünellerde koşturmak dışında sadece yeni bir Incursion sunuyor *Underground*. Aslında hakkını vermek gerek; öncekilere kıyasla oldukça da iyi bir Incursion olmuş Dragon's Nest, ancak boşluğu doldurabilme açısından tek başına yeterli değil.

Underground, *The Division*'ın başında keyifli birkaç saat daha geçirtebilse de bundan daha fazlasını sunma konusunda başarısız, özellikle de istenen fiyatı göz önüne aldığımızda. İçerik ve fiyatı oranlayınca ortada çok açgözlü bir yaklaşım olduğunu da rahatça söyleyebiliriz. Fakat *The Division*'a karşı bir bağımlılığınız varsa, açıklanamayan, elinizi ayağınızı titreten bir sevgi falan mesela, *Underground* bir süreliğine tatmin edecektir sizi.



Görevden önceki son çıkış...

NOTU: 6



Bizim evin de kilerinden girip derinlere doğru ilerledikçe ortam buna dönüyor işte.

MILITANT

win

Karınca kararınca

İHSAN C. ASMAN

90'larda çocuk olan birçok kişinin tebessümle anımsadığı gibi... Yok arkadaş, hakikaten sıkılmışım bu geyikten; ama söylemeye de mecburum: Oyun gerçekten de *A Bug's Life*'ı hatırlatıyor. Yarım sayfada ne yazarsam yazayım oyunun ortamını en iyi bu animasyonu telaffuz etmek anlatacak. Ortamı anladık değil mi? Tamam, o zaman devam edelim. 2.5 boyutlu, yandan ilerlemeli bir platform-aksiyon oyunu *MilitAnt*. Karınca âleminin, diğer haşere familyaların acımasız işgaline karşı tek ümidi olan isimsiz bir karıncayı canlandırıyoruz. Oyun başlangıçta hakikaten ümit veriyor insana: Şirin grafikler, keyifli müzikler, eğlenceli arka planlar ve karakter tasarımları... Ama ya oynanış?

İlk bölümü bitirdikten ve oyun iyiden iyiye zorlaşmaya başladıktan sonra, oynanıştaki birtakım kusurlar da buna paralel olarak belirginleşmeye başlıyor. Örneğin yürürken birdenbire önde, arkada ve hatta tam durduğunuz yerde belirip sıkışmanıza ve ölmenize yol açan düşmanlar... Ya da onca aksiyonun içinde hoplayıp zıplarken, hedef alma sisteminin alakasızca sapıtması... Üstelik düşmanlarınız sadece yanlardan gelmiyor, kimi zaman karşıdan (2'nin buçuğunu hak eden kısım) ya da yukarılardan da size saldırabiliyorlar. Bu curcunada hedef alma olayı hepten yalan oluyor. Bir de silahlarda "recharge" var, düşünün. Vaziyet buyken karıncamızın yakın dövüş yetenekleri de oynanışa eğlence katamıyor maalesef.

Aslında bu zevksiz aksiyondan kaçmak mümkün ama bu durumda da oyun sizi fena cezalandırıyor: İleri seviye silahları alabilmenize yarayan kristalitleri [böcek âleminin para birimi] çoğunlukla düşman döverek elde ediyoruz çünkü. Eh bu silahlar olmadan da kimi bossları pataklamak imkânsız. Platform kısmı da tatsız: Duvardan duvara zıplama bayağı bir sorunlu örneğin.

Düşününce umut vadeden bir oyunmuş *MilitAnt*. Ama birtakım temel oynanış mekaniklerini oturtamadığı için eğlencesi çabuk kaçırıyor. Yine de firmanın ilk oyunu bu. Hatalarından ders almaları dileğiyle...

+

- 90'ların karınca animasyonlarına dönüş hissi
- Bölüm arka planları ve karakter tasarımları hiç fena değil

−

- Nişan alma sistemindeki aksaklıklar
- Saçma sapan yerlerden doğan düşman sürüleri
- Kimi platform mekanikleri sorunlu
- Şu karıncaya bir isim koysaydınız bari

4+

SON KARAR

Nottaki artıyı sırf Flik'in hatırına veriyorum.

TÜR: Platform / Aksiyon **YAPIM / DAĞITIM:** Xibalba Studios **DİJİTAL İNDİRME:** 18 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-107-militant

TRICKY TOWERS

win ios ps4

Farklı bir Tetris denemesi

EGE SAĞIN

Tetris mekaniklerini Jenga stresiyle buluşturan *Tricky Towers*, çoklu oyuncu modlarıyla öne çıkan enteresan bir oyun. Tetrisi yanlardaki duvarlar olmadan oynadığınızı ve buna bir de fizik motoru eklendiğini hayal edin. Ortaya çıkan sonuç kaotik de olsa eğlenceli anlara ve yüksek derece hazza davetiye çıkarabiliyor. Temel olarak bir platformun üzerine tetris bloklarının inmesiyle kulemizi yapmaya başlıyoruz. Ancak yanlara yaslayabileceğimiz duvarlar olmadığı için kuleyi yıkılmaktan korumak zor ama eğlenceli bir mekanik oluşturuyor. Bu temel mekaniğe bir de aydınlık ve karanlık büyüler eklenince hızlı düşünmeyi gerektiren, keyifli bir oyun ortaya çıkıyor.

Üç temel oyun modu var. İlki yarış modu, bu modda kulenizi ya belli bir sürede, ya da rakibinizden önce belirlenen yüksekliğe çıkarmanız gerekiyor. İkincisi hayatta kalma; zamanla değil kendi yeteneğinizle yarışıyor, üç bloktan fazlasını düşürürseniz kaybediyorsunuz. Sonuncuysa bulmaca modu ve bu modda gelen blokları belirli şekillerde yerleştirmeye çalışıyorsunuz; bir kez daha, tetris gibi.

Tek kişilik modda rakip büyücünün büyülerine karşılık veremediğiniz için adaletsiz ve sıkıcı olabiliyor oyun. Ama 4 kişiye kadar çoklu oyuncu moduna girdiğinizde zevki çok ayrı. Özellikle de arkadaşınızla aynı ekran üzerinden oynaması müthiş keyifli. Buna rağmen fiyat biraz uçuk, konsol için 45 TL vermenizi tavsiye edemiyorum. PS Plus ile ücretsizken edinmediyseniz uzak durun derim. Yok edindiyseniz, özellikle çiftler için ideal bir oyun olduğunu göreceksiniz. Belki biraz pahalı ama güzel bir hediye olarak düşünülebilir?



Yıkılmadım ayaktayım!

+

- Keyifli tetris + fizik mekanikleri
- Çoklu oyuncu modları
- Büyü sistemi

−

- Tek kişilik oynanış çok sıkıcı
- Oyun modu çeşitliliği çok zayıf

6

SON KARAR

Çoklu oyuncu modlarıyla kısa süreli eğlence dışında pek bir şey beklemeyin.

TÜR: Bulmaca **YAPIM / DAĞITIM:** WeirdBeard Games **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam), 45 TL (PS Store) **DAHASI İÇİN:** ogz-107-trickyt

TOTAL WAR: WARHAMMER
CALL OF THE BEASTMEN

win

Khazrak Baba'nın bir çiftliği var...

ÖMER AKDAĞ

Total War: Warhammer'ın inceleme yazısında oyuna müthiş hayran kaldığımı söylemiştim, belki hatırlayanlarınız olacaktır. Aradan geçen birkaç ay görüşlerimi hiç de değiştirmedi. Şöyle iki-üç hafta oynamayınca yavaştan ellerim titremeye başlıyor. Bana kalsa oyunun içindeki 4 (veya ilk hafta bedava dağıtılan DLC'yi aldıysanız 5) fraksiyon birbirlerinden çok farklı olduğundan, *TWW* sırf bunlarla bile kendini uzunca bir süre oynatmaya devam eder. Ama tabii bu yeni bir fraksiyona hayır diyeceğimiz anlamına gelmiyor.

Ama *Call of the Beastmen*'de durum pek de iç açıcı değil maalesef. Paketin öncelikli olayı Canavaradamlar'ı da oynanabilir fraksiyon olarak oyuna dâhil etmesi tabii ki. Kendileri haritanın güneybatısında, Bretonya'nın güneylerinde konuşlanmış durumda. Genel olarak dengeli bir ordu yapıları var, menzilli birim seçenekleri biraz az yalnızca. Kaostan etkilenmiş yarı hayvan birimlerin tasarımlarıyla yine muhteşem olmuş, baktığınız anda o vahşeti direkt hissediyorsunuz. Bu konuda Canavaradamlar diğer 5 fraksiyondan asla geri kalmıyor.





Hayal kırıklığı yaşadığım noktaysa Canavaradamlar'ın oynanış olarak diğer 5 ırkın sunduğu özgünlüğü sunamıyor oluşu. Kaos Savaşçıları'nın ve Yeşilderililer'in mekaniklerini alıp karıştırıp "alın oynayın" demişler adeta. Aynı Kaos Savaşçıları gibi yerleşke kuramıyorlar ve fethettikleri şehirleri talan ederek para kazanıyorlar. Ve aynı Yeşilderililer'in Haaarb'i gibi işleyen Hayvanî Hiddet sistemine sahipler, eğer bolca savaşırsanız yanınızda yapay zekânın yönettiği ikinci bir ordu doğuyor.

Bir de Canavaradamlar'a odaklanan, Göze Göz adında bir senaryo ekliyor oyuna *CotB*. Anlatı odaklı bir şeyler bu oyuna güzel gider aslında da bu hiç olmamış. Zaten pek mânâlı olmayan senaryo 2-3 kere çıkan 1'er 2'şer paragraflık metinlerle anlatılıyor hepsi bu. Oynanış olarak da asıl haritanın çok daha küçüğündesiniz ve olaylar sizin kararlarınıza bağlı değil, gayet çizgisel ilerliyor. *Total War* tadını pek vermiyor yani.

Pakete kötü diyemeyeceğim, yeni bir fraksiyon ekliyor nihayetinde. Yenilik arıyorsanız almak isteyebilirsiniz.

DLC

6

SON KARAR

Canavaradamlar çok olmazsa olmaz bir ırk değil ama "yenilik olsun bizim olsun" diyorsanız buyrunuz.

TÜR: Strateji **YAPIM:** Creative Assembly **DAĞITIM:** Sega **DİJİTAL İNDİRME:** 29 TL (Steam), 60 TL (Playstore) **YAŞ SINIRI:** 16+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-107-canavaradamlar

THIS IS THE POLICE

win

Yılların yorgunluğuna inat ayaktayım!

ARES AYBAR

Yozlaşmış bir polis departmanındaki emniyet amiri olarak idealleriniz doğrultusunda hareket ettiğinizde kaç gün hayatta kalabileceğinizi düşünüyorsunuz? Mafyaların güç kazanmak için savaş verdiği, zengin iş adamlarının arka bahçesi olmuş bir şehirde olduğunuzu düşünün. Şehir yönetimi ve belediye başkanı ayrı tellerden çalarken siz de emekliliğe ayrılmadan önceki son 180 gününüzde hayat, onur ve en önemlisi (!) para mücadelesi veriyorsunuz. Geri kalan yaşamınızda size gerekli olan 500 bin doları biriktirmek mi önemli, yoksa etliye sütlüye karışmadan emekliliğinizi görebilmek mi? Eğri oturup doğru konuşalım; hedefimize ulaşmak için hepimizin doğrularımızdan sapmak zorunda kaldığı bir yer/zaman olmuştur.



Şimdiye kadar herhangi bir şey beni yolumdan almadı diye kendinizi veya başkalarını kandırıyorsanız da, *This is the Police* size hayatı hatırlatacaktır.

İstemediğiniz iki seçenek arasından en az istemediğinizi seçmek ve suça, yanlışa göz yumarken kendi karakterinizden ne kadar uzağa gideceğinizi görmek ilginç bir deneyim olacak. Kaosun hâkim olduğu bu şehirde gündelik olaylar her yerde olduğu gibi sizin de başınızı ağrıtıyor. Sahte ihbarlar, gençlerin mahalle sakinlerine sataşması, intihar girişimleri, cinnet geçiren insanlar, uyuşturucu satıcılarına baskınlar gibi aklınıza gelebilecek bütün olaylarla karşılaşıyorsunuz. Hangisine kaç adam yollayacağınızdan tutun da, araştırılması gereken durumlarda dedektif atamasına kadar birçok yönetim kararını siz veriyorsunuz. Yeri geldiğinde polisleriniz ne yapacağını bilemediği durumlarda size danışıyorlar ve yol göstermeniz sonucunda olaylar gelişiyor. Basit bir polis çağrısında bir çeteyi çökertecek kritik kişiyi de yakalayabilirsiniz, en sevdiğiniz polisinizi de kaybedebilirsiniz. Yaşayacağınız olaylara yönelik daha da fazla örneklendirme yapmak istemiyorum ki o an geldiğinizde şok olun, şaşırın; uzun zaman sonra ilk defa bir oyunda hissettiğim tatlı heyecanı siz de yaşayın.

+

- Zorlayıcı yol ayrımları
- Bilindik ve bir o kadar farklı hikâyesi
- Atmosfer

–

- Temel olaylar tekrara düşebiliyor

9

SON KARAR

Kesinlikle denemelisiniz. Bu bir emirdir!

TÜR: Macera **YAPIM:** Weappy Studio **DAĞITIM:** THQ Nordic **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** http://weappy-studio.com/

TÜR: Strateji **YAPIM:** Team 17 **DAĞITIM:** Team 17 **DİJİTAL İNDİRME:** 66 TL (Steam), 60 TL (Playstore) **YAŞ SINIRI:** -
DAHASI İÇİN: team17.com



Söz konusu Worms olduğunda hiçbir silah fazla uçuk değildir.

Harita editörü ve Steam Atölye sayesinde oldukça enteresan alanlarda kapışabiliyoruz.



WORMS W.M.D.



Soluncanlar ama canlar

ALİ SEZGİN

Eski oyunları benim gibi sizin de sevdiğinizi biliyorum. Çocukluğumuzun en iyi anılarında bu oyunların yeri var çünkü. Yıllar sonra kurup baştan oynamak istediğinizdeyse hissettiğiniz şeyin nostaljiden ziyade acıklı bir hayal kırıklığı olduğunu da biliyorum. Teknolojinin getirdikleri arasında sadece daha iyi grafikler yok çünkü, yeni oyunlar da eskilere kıyasla her konuda daha efektif, akıcı ve oynaması daha eğlenceli hale geliyor. Bu sebeple çoğu eski oyuna devam yapımları tasarlandığında orijinallerinden çok farklı hallere geliyorlar; bu da eskiyi özleyip arayan oyuncuların ister istemez hayal kırıklığına uğramasına neden oluyor. Buna rağmen zamanında o kadar zekice tasarlanmış oyunlar var ki, değil 7-8 yıl, 15-20 yıl sonra bile güncel kalmalarını garanti. *Worms* markası bu tarz çok sayıda oyuna ev sahipliği yaptı. Oynaması kolay, ustalaşması zor ve -özellikle arkadaşlarınızla oynuyorsanız- her zaman eğlenceli.

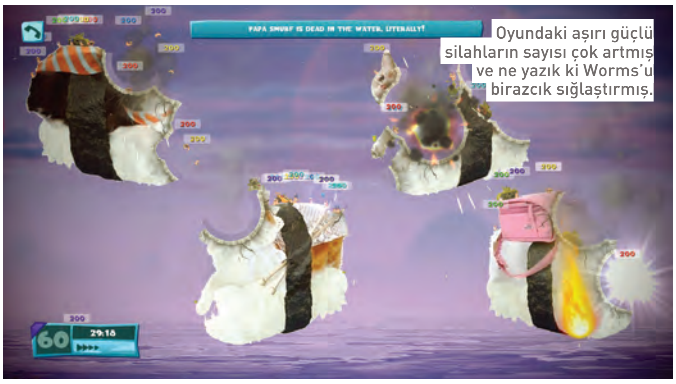
Worms WMD'nin serinin kaçıncı oyunu olduğunu bilmiyorum. Açıkçası son dönemde o kadar çok *Worms* oyunu çıktı ki, bir noktada benim için ipin ucu kaçtı. Oyun sayısından öte, yeni gelenlerin seriyi ileri götürmek için fazla çaba sarf etmemesinin de bu durumda etkisi var. Birkaç küçük özellik dışında fazla yeni bir şey sunmadıklarından, mantıklı olan şey her çıkan *Worms*'u almamak, aradan seçmece takılmaktı. Bu yüzden özünde oldukça büyük olan oyuncu kitlesi bölündü ve bir topluluk olmayı tam anlamıyla asla başaramadı. *Worms WMD* (ne yazık ki açılımını kimse bilmiyor), hem ortalığa saçılmış *Worms* oyuncularını toparlamayı, hem de yıllardır aynı mekaniklere dayanan seriyi özüne zarar vermeden ileriye taşımayı planlıyor.

"3. Dünya Savaşı'nı bilmiyorum ama dördüncüsü solucanlar arasında olacak" Aliber Alistein

Geçtiğimiz yıllarda çıkmış *Worms* oyunlarından birini (3D olanlar hariç) oynadıysanız, *Worms WMD*'ye yabancılık çekmeyeceksiniz. Oyunun ana mekanikleri tamamen aynı. Sıra tabanlı bu strateji/platform oyununda, oyuncular sırayla kurtçuklarını kullanarak rakibinin kurtçuk ordusunu yok etmeye çalışıyor ve herkes öldükten sonra sahada solucanı kalan oyuncu galip geliyor yani. *Worms*'ü bu kadar eşsiz ve eğlenceli kılan şey, çok ama çok sayıda faktörün oyunun gidişatını etkileyebiliyor oluşu. Roketinizi atmayı beklerken, sıra size geldiğinde rüzgârın yön değiştirmesi veya oyun alanına biraz zaman harcayarak alabileceğiniz bir silah paketi düşmesi hemen hemen her şeyi değiştirebiliyor.

Worms WMD'yi diğer oyunlardan ayıran üç büyük yenilik var. Bunlardan ilki artık oyunlara araçların eklenmiş olması. Helikopter ve savaş robotu gibi araçlar solucanlara üstün manevra kabiliyeti ve ateş gücü sağlayabilirken, onu süren solucana da ciddi anlamda koruma sağlıyor. Bunun yanı sıra taretler ve benzeri kurulabilir saldırı silahları da yeri geldiğinde çok can





Oyundaki aşırı güçlü silahların sayısı çok artmış ve ne yazık ki Worms'u birazcık sığlaştırmış.

yakabiliyor. Araçların olduğu maçlarda çoğu oyuncunun taktiklerini bunlara göre yaptıklarını söylemek yalan olmaz. Sıranız biterken aracınızı nereye park ettiğinizi unutmayın, çünkü kendi sıralarında düşman solucanlar sizi aracınızdan atabiliyorlar.

Worms her zaman rastgele oluşan alanlarda oynandı ve gerçek tepkiler veren sıvı fizikleri haricinde geçmiş oyunlarda bu konuda büyük değişiklikler yapılmadı. *WMD* devreye kapalı alanları sokmuş. Yani ev veya kule gibi binaların içini bir şekilde içeri girmeden göremiyorsunuz. Öte yandan, oyuncu kuledeki kurtçuklardan birini oynattığında zaten içerisi gözlemlenebildiği için tam olarak nasıl bir artısı olduğunu çözemedim doğrusu. Bir de silah ve diğer paketler genel olarak bu yapıların içinde daha çok çıkıyor. Dolayısıyla buraları kontrol altında tutmanın faydaları olsa da, genel olarak roket ve bomba menzilinden uzak mağaralara girmek daha mantıklı.

Oyuna can veren üçüncü ve favori yeniliğimizse artık yeni eşyalar yaratıp modifiye edebiliyor oluşumuz. Düşen kutulardan parçaları toplayarak veya mevcut silahları kırarak yeni silahlar yaratmak mümkün. Hayır, dinamit kırıp pompalı tüfek yapmak gibi anlamsız uğraşlardan bahsetmiyorum. Aksine süper koyunu alıp onu zehirli veya yanından geçtiği solucanları çarpan elektrikli koyuna dönüştürmekten bahsediyorum. Her zaman her silah ve kombinasyon işe yaramasa da, eğer ne yaptığınızı biliyorsanız sonunda maçın kaderini değiştirecek silahlara sahip olabiliyorsunuz. Genelde bunun yerine haritanın yarısını kendi takımınızla birlikte havaya uçuran saçma silahlar yapıyor olacaksınız ama elden ne gelir?

Worms'un artık markalaşmış özelliklerinden biri de güçlü görsel dilidir. Bu dili değiştirmemek, oyuncu kitlesini kaybetmemek adına olumlu bir hamle olsa da bir noktadan sonra her oyunun birbirine benzemesi az biraz can sıkıyordu. Team 17 ekibi, solucanlar ve animasyonları başta olmak üzere bu sorunu el çizimleriyle çözmüş. Solucanlar artık hem daha detaylı hem de daha şık görünüyorlar. Kamera çok uzaklaştığında bile neyi nasıl yaptıklarını görmek mümkün.

"O ELİNDEKİ DİNAMİT Mİ?"

Oyunun çoklu oyuncu modu kadar tek kişilik içeriği de hiç olmadığı kadar sağlam. Ödülleri açılabilir şapkalar ve sesler olan görevlere ek olarak, ciddi anlamda göreve dayalı özel maç modları mevcut. Yani oyunu ve seriyi bilmeseniz bile sıradan görevleri yaparak bir *Worms* canavarına dönüşme imkânınız var.

Puanlı maç sistemi de hiç fena çalışmıyor açıkçası. Eğer kendinize güveniyorsanız en azından bir kez olsun puanlı maçlardan birine katılıp, rakibinizle kapışmanızı isterdim. Bunun haricinde sağlam harita editörü ve iyi çalışan çevirimiçi alt yapısı da çok canlar yakacak gibi duruyor. Gerek büyük gerekse de küçük gruplar için maç ayarlayıp yapmak, süreleri ve bonusları değiştirmek fazlasıyla kolay olmuş. Artık eskisi gibi arkadaşlarınızı oyun günlerine çağıramasanız bile, internet üzerinden zevkli maçlar yapacağınıza hiç şüphem yok.

Oyunun hiç mi sıkıntısı yok derseniz, açıkçası gözüme batan aman aman bir şey yok. Eskiden biraz olsun kendini ciddiye alan bir oyunken artık özellikle kalabalık maçlarda *Worms WMD* direkt şamataya dönüşüyor. Üretilebilen silahlar ve beraberinde gelen bombalar o kadar güçlü ki, çoğu zaman hemen oyunun başında solucanlarınızın yarısı ölmüş oluyor. Eski oyunlarda keskin nişancı misali roket ve el bombası atabilmenin değeri büyüktü. Ne yazık ki aynı duyguyu bu oyunda o kadar yaşayamadım.

Worms WMD, solucanların hayatta kalması ve ileride çocuklarımızın da bu sevimli oyunu oynayabilmeleri için doğru yönde atılmış küçük bir adım. Çok oyuncu alt yapısı fazla sağlam olmasaydı bu oyuna bu kadar bol keseden not verir miydim bilmiyorum. Eğlendim ama ya! Hem de çok eğlendim. Nostaljiden ve eskiden bu kadar beslenen bu yapımın görevi, beni o oyunları oynadığım yaşlardaki hislerime taşımak olmalı. *Worms* beni bundan 10 yıl öncesinde olduğu gibi güldürdü, kızdırdı ve bol bol da heyecanlandırdı. Seriyi bilseniz de bilmeseniz de giriş seviyesi için oldukça başarılı bir oyun var ortada. Bu dururken genel olarak birbirinin aynısı *Worms* oyunlarına göz atmak isteyeceğinizi hiç mi hiç sanmıyorum.

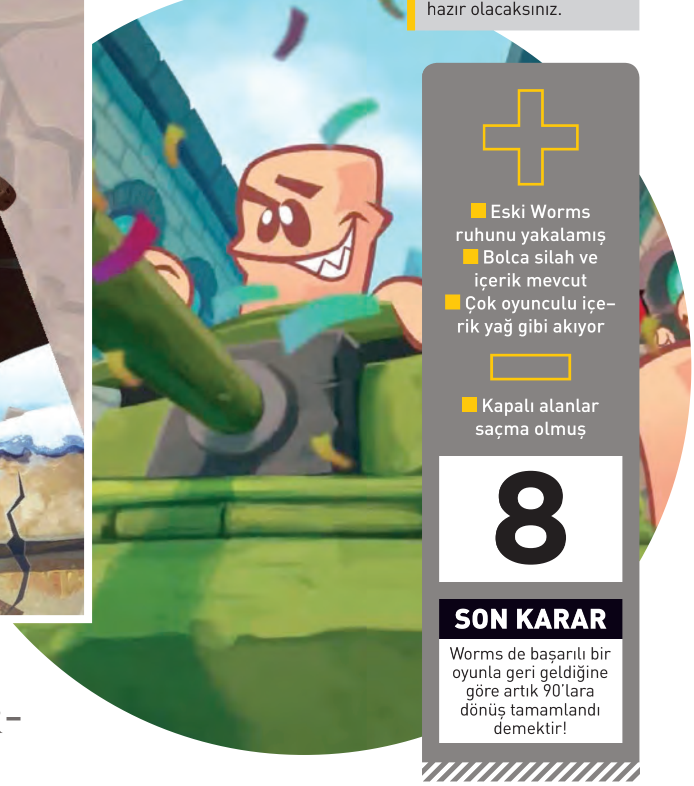
2 ADIMDA UZMANLIK

Yeteneksiz bir oyuncuysanız ama bir nedenden ötürü daha başarılı olmak istiyorsanız sizlere iki maddelik devasa bir rehber hazırladık. Bu iki maddeyi doğru uygularsanız, kısa sürede bir Worms Ezergeçerusu olabilirsiniz.

■ ROKET VE BOMBA ATMAYI ÖĞRENİN. İP KULLANIN!
Güdümlü silahları ve büyük bombaları kullanmak cazip gelse de oyunda asıl farkı yaratacaklar, her zaman basit silahlarla büyük işler yapabilen oyuncular olacaktır.
Bu yüzden el bombası atmayı beceren, rüzgârı bazuka atarken avantajına çeviren oyuncular her zaman birkaç adım önde. Bu arada ninja ipi kullanmayı becerirseniz, düşmanların pozisyon avantajı sizin için asla bir sorun olmayacak.

■ GÖREVLERİ YAPIN
Oyunda özellikle yeni oyuncuları konsepte alıştırmak için tasarlanmış çok sayıda görev var. Sadece bu görevleri yapmakla kalmayın, aynı zamanda bonus görevleri de tamamlamaya çalışın. Başta imkânsız gelen seviyeleri tamamladığınızda, internette gerçek rakiplerle kapışmak için hazır olacaksınız.





LÜTFEN OYUNUN SONUNA KADAR TÜNEL KAZAN O GICIK OYUNCULARDAN OLMAYIN.

+

- Eski Worms ruhunu yakalamış
- Bolca silah ve içerik mevcut
- Çok oyunculu içerik yağ gibi akıyor

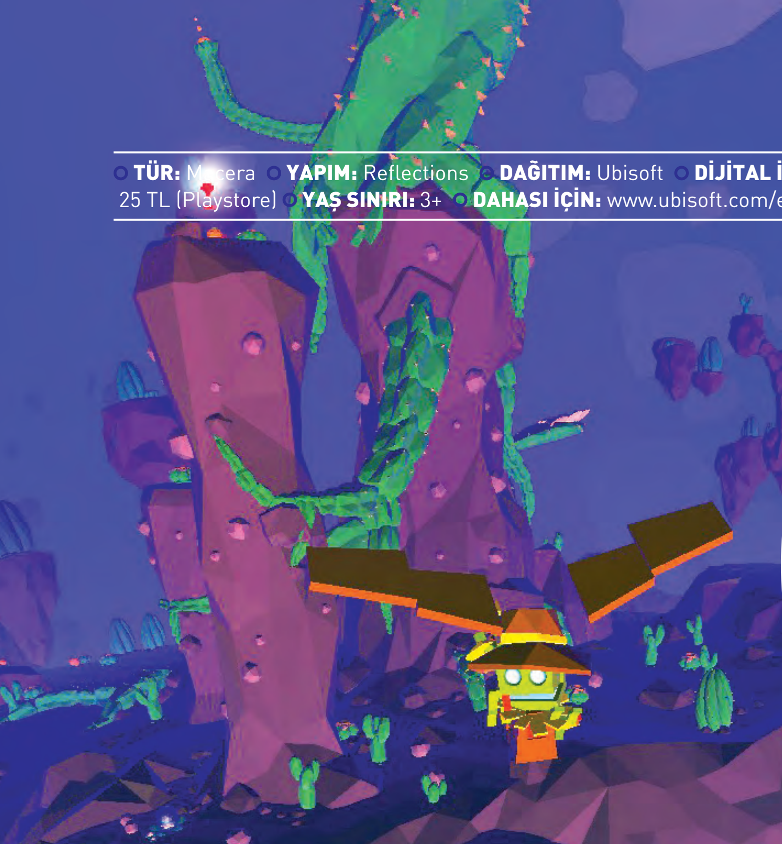
−

- Kapalı alanlar saçma olmuş

8

SON KARAR

Worms de başarılı bir oyunla geri geldiğine göre artık 90'lara dönüş tamamlandı demektir!



one ps4 win

TÜR: Macera YAPIM: Reflections DAĞITIM: Ubisoft DİJİTAL İNDİRME: 24 TL (Steam), 25 TL (Playstore) YAŞ SINIRI: 3+ DAHASI İÇİN: www.ubisoft.com/en-GB/game/grow-up/



Yükseklik korkusu olan bir robotla bu oyun çok farklı yerlere giderdi.

GROW UP

Ubisoft bizimle eğleniyir

İHSAN C. ASMAN

Ubisoft, her sene çıkarması hasebiyle uzun süredir kabak tadı veren AAA oyunların dışında (buraya en çok AC serisi yakışıyor değil mi?), arada sırada *Child of Light* ya da *Grow Home* gibi tatlı sürprizler de yapıyor. Herkesin aklının ya da klavyesinin *No Man's Sky*'da olduğu bir dönemde, *Grow Up*'ı siz sevgili okurlarımızın radarına sokmak gibi önemli bir amme hizmeti de bana kalmış durumda. İyi ki de kalmış valla.

İHSAN'IN FASULYE SIRIĞI

Benim fasulye sırığını bilmezsiniz tabii; ama masal kahramanı Jack'inkini bilirsiniz. Aranızda *Grow Home* oynayanlar varsa, orada bitki besleyerek onu arşın en tepelerine kadar uzatma hissiyatının bu enteresan masaldaki gibi hissettirdiğini anımsayacaktır. *Grow Up* da aynı hissiyatı daha büyük ve renkli bir dünya, dört tane "starplant" ve yeni yeteneklerle geliştirerek veriyor.

Bilmeyenler için esas çocuk B.U.D. kimdir anlatalım: Bu tatlış arkadaşımız farklı gezegenlerdeki bitkileri inceleyip arşivleyen bir botanik robotu. Bu seferki görevinde, gemisi M.O.M.'ın (evet, tam bir anne-oğul ilişkisi de var aralarında) kaza sonucu düştükleri gezegenin farklı noktalarına saçılmış parçalarını arıyor. Bu parçalar epey yükseklerde, bir şekilde yukarıya çıkmanın yolunu bulmanız lazım. Sonunda bütün parçalar tamam olunca da Ay'a gidiyoruz ve gemiyi fonksiyonel hale getirince oyunun ana hikâyesi sonlanıyor. Ama ortada daha toplanacak, uçuş gücünüzü etkileyecek iyileştirmeleri sağlayacak kristaller (ki toplamda 150 tane var), çeşitli "challenge'lar" ve taranacak bitkiler kalıyor. Böyle böyle derken 6-7 saat akıp gidiyor.

TOHUMLAR FİDANA, FİDANLAR ORMANA

Oyunda bir yerden bir yere hareket etmek ve bir şeyler keşfetmek çok zevkli. Hareketlilik ilk oyunun aksine hem dikey hem de yatay. Dikey hareketliliğimizi genel olarak, gezegenin farklı noktalarından tarayarak veri tabanına eklediğimiz bitki tohumları ve starplantler sağlıyor. Yatay hareketliliği belirleyense takma kanatlar ya da topa dönüşme gibi haritanın farklı noktalarından edinebildiğimiz yeni yetenekler. Ne kadar yetenek kazanır ve kristal toplarsanız uçuş gücünüz o kadar sofistike bir hal alıyor. Bu sayede oynanış da daha keyifli ve çeşitli oluyor tabii.

Bu noktada, Grow Up'ın fiziklerine, tıpkı öncülünde olduğu gibi, ayrıca şapka çıkarmak lazım: B.U.D.'ın o peltek yürüyüşü, tırmanışın oldukça gerçekçi olması, kanatlarının rüzgâr yönüne göre hava dolması gibi başarıyla işlenmiş fizik detayları, gözünüze kestirdiğiniz uzak ya da yüksek bir noktaya vardığınızda aldığınız tatmin hissini katlıyor. Yine de araştırma kısmının ilk oyuna göre oldukça basitleştirilmiş olması hayal kırıklığı gibi gelebilir.

Sözün özü, bu oyun olmuş. B.U.D. ile ilk defa tanışacaksanız belki oyun sonunda Grow Home'u da satın alıp oynamak isteyebilirsiniz. Oynayınız efendim, B.U.D. sevildiğini bilince çok mutlu oluyor.

+

- Görsel üslubu
- Oynanışı eğlenceli kılan ve yaratıcılığa imkân tanıyan fizik motoru
- İlk oyunda olmayan yatay hareketlilik
- Daha "uzun" ve "geniş" bir dünyada artan keşif duygusu
- Hala fazlasıyla var olan, "yukarı, daha da yukarı" hissi

−

- Kamera açıları yer yer sapıtabiliyor
- 24 bitkinin arasında aynı işleve sahip olanlar çok fazla sayıda
- Araştırma kısmı basitleştirilmiş
- Challenge'lar biraz daha çeşitli olabilirdi

8

SON KARAR

Birtakım özellikler basitleştirilse de B.U.D. olmak hâlâ çok güzel.



Her şey gerçekten çok güzel gözüküyor.







Noyan
The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, elimde hiç fena olmayan bir geç kalmış oyunlar listesi birikse de mesajlarınızı her zaman beklediğimi belirtmek istedim. Nazik mesajı için H. Tuncer Kaya kardeşimize teşekkür ederim ayrıca. Son 1 - 1.5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte Tropico 4 adlı klasiği kazanma şansınız var, geç kalmadan görüşmek üzere.

DOOR KICKERS

Kapı tekmeleme stratejisi

Ölümsüz aktör Robin Williams'ın başrolü üstlendiği *Jumanji* filmindeki gibi, video oyunlarının içinde yaşama imkânım olsaydı, herhalde cidden zorlu görevlerin altından kalkan binlerce oyun karakteri ve yardımcı npc'e bol bol "Sizin de işiniz zor be abi..." yorumu yapardım. Bu ayki oyunumuz da bu zorlu görevlere girişen kahramanların öyküsünü, hem de öyle ara videolara falan gerek kalmadan anlatıyor. "Teröristleri saf dışı etme özel birliği"nden söz ediyorum. Birkaç ay önce bu oyunu öneren okuyucu dostumuza teşekkür ederek göz atmaya başlayalım "kapı tekmeleyici" minik arkadaşlara.

TEPEDEN GÖRÜNÜMLÜ TAKTİKLER

Minik sıfatını kullandım, zira oyunumuz tepeden görünümlü. Tam teçhizatlı elemanlarımızı tepeden minik birer kafa ve silah şeklinde görüyoruz görevler boyunca. Görevler giderek zorlaşıyor, "Ee, çok kolay" dedirten bir iki eğitim görevinden sonra bir soluk alıp, düşmanın yerini, sayısını, konumunu saptayıp, ona göre sıraladığınız taktikler uygulamanız gerekiyor. Bu durumu beğendiğimi söylememe gerek bile yok ama gene de bir vurgulayayım dedim. Zorluk ve ayrıntı derecesinin yavaş yavaş artması da ayrı bir güzellik olmuş. Zorluğun bir kısmı kontrollerden geldi bana. Fareyle seç - sürükle - bırak tarzı kontrol sistemi basit gibi görünse de, askerinizin yüzünü dönmesini istediğiniz yöne belli bir açıyla döndürmekte bayağı zorlandım. Belki bende kazmalık oldu ya da mobil sürümü ipad'de oynamak, dokunmatik kontrollerle daha rahat olabilirdi.



İndirdiğimiz düşmanların yerdeki izlerini görebiliyoruz.

2014'te Rock Paper Shotgun (takip ederim düzenli olarak) oyun inceleme sitesinden en iyi taktik strateji ödülünü kazanmış bir de. Anlayacağınız gibi biraz geç kalmış oyunumuz, iki yıl önce Ekim ayında çıkmış Steam'de. Ama iki hafta önce çıktı deseler şüphe etmezdim, grafikler, basit animasyonlar, sade ama akla dayalı oynanış gayet başarılı ve yeni geliyor göze kulağa.

Elemanlarımızın ismini, teçhizatını, minik resmini değiştirebiliyoruz ki bu da oyunlarda önem verdiğim ve sevdiğim bir özellik. Kısaca ve açıkçası; indirim döneminde alınacaklar listenize eklemenize öneririm kapı tekmeleyicileri, ben öyle yaptım ve oynamaktan hiç pişman olmadım. Seferberlik modunu açmak için tekli görevlere dönebilirim şimdi.

TÜR: Taktiksel Strateji **YAPIM:** Killhouse Games **DAĞITIM:** Killhouse Games **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 16+ **DAHASI İÇİN:** inthekillhouse.com/doorkickers/

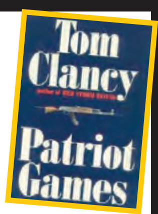
7+

SON KARAR

Basit görünümlü, fareyle birçok taktik geliştirebildiğiniz sevimli bir aksiyon strateji.

80'LERDEN GELEN ADAM

Tom Clancy'nin, yeni, 1987'de yayımlanmış bir romanını okudum bu ay: Patriot Games. Aksiyon ve casusluk muhabbeti, akıcı ve hızlı tempoda anlatılmış gene, bulabilirseniz kaçırmayın.



OYNUYORUM

1. Dishonored (PC)
2. No Man's Sky (PS4)
3. Crysis 2 (PC)
4. MLB The Show 16 (PS4)
5. Dirt Rally (PC)

BEKLİYORUM

1. Deus Ex Mankind Divided (PC)
2. Watch Dogs 2 (PC)
3. FIFA 16 (PS4)
4. Horizon Zero Dawn (PS4)
5. Steep (PC)

TÜR: Spor **YAPIM:** Cyanide Studio **DAĞITIM:** Focus Home Interactive **KUTULU FİYATI:** 198 TL **DİJİTAL İNDİRME:** 149 TL (PS Store)
YAŞ SINIRI: 3+ **DAHASI İÇİN:** letour-games.com/game/tdf

TOUR DE FRANCE 2016

Bir tur oynayabilirim

NOYAN AKATLI

Olimpiyatlar ve Dünya Kupası'ndan sonra, kuşkusuz en büyük spor organizasyonlarından biri Fransa Bisiklet Turu. Bu yaz gerçekleşen olimpiyatların resmi oyunu çıkmadı, *PES*'in EURO 16 futbol yapımını denemeye de benim fırsatım olmadı. Birkaç yıldır ara verdiğim Fransa Turu'nun bu yılki oyununaysa bir göz atayım, bisiklet selesinde biraz yarışayım dedim. Bakalım ne yenilikler, güzellikler, bunların yanında gerçek turda olduğu gibi ne gibi sorunlar var hep birlikte görelim sevgili sporsever Oyungezerler.

BİSİKLET TURU TAKIM OYUNUDUR

Kulağa ve göze bireysel bir dal gibi gelse de, işin aslı bisiklet turları mükemmel bir takım uyumu, kadro kimyası ve dayanışma gerektiriyor. İtiraf edeyim, bisiklet sporunu da tıpkı beyzbol gibi, konsol oyunlarından öğrendim. Tam öğrenmiş de sayılmam gerçi, zira etabın doğal yapısına, eğimine, uzunluğuna, doğa şartlarına ve rakiplere göre değişen türlü çeşit strateji ve taktik üretiyor iddialı takımlar ve bunların çoğu hakkında bir bilgim yok henüz. Peki, teknik taktik bilgi yetersizliğim Tour de France serisini oynamama, dahası keyif alarak oynamama engel oluyor mu? Samimi ve net bir "hayır" ile yanıtlıyorum bu kritik soruyu.

İlk gözüme çarpan ve yaklaşık 11-12 saat kadar oynadığım Pro Team modunu beğendim genel hatlarıyla. İsim, forma, sponsor gibi basit ayrıntılarla kurduğumuz takımı, giderek uzayan, zorlaşan ve Fransa Turu'yla biten etaplardan oluşan sezonlarda yarıştırıyoruz. Aynı stüdyonun yaptığı *Pro Cycling Manager* ile karışmasın ama. Her yarışta bir bisikletçi bizim kontrolümüzde oluyor, takım arkadaşlarımıza bazı komutlar verebiliyor hatta kontrollerini de alabiliyoruz istersek. Atak yapması gereken sporcuyu kontrol edebilmek akıllıca olmuş, gerçi komutları iyi uyguluyor zaten yapay zekâ.

DAYANIKLILIĞA DAYALI DERECELER

Gerçekte olduğu gibi oyunda da dayanıklılık çok önemli. Sprint veya tırmanış ara kapısında mı hızlanacaksınız yoksa gücünüzü bitiş çizgisine mi saklayacaksınız? Enerji veren jellerin yenilendiği bölgeden geçmeden jel sürüp, enerji barı yiyip güç tazelemesi yapmak işe yarayabiliyor.

Kontroller basit ve kullanışlı. Arayüzse biraz gereksiz karmaşık, telsiz komutuna basıp oyunu durdurduğumuzda tüm takım arkadaşları, komut listeleri ve önerilen taktikler ekranı doldurup kafa karıştırıyor, alışana kadar bir iki dakika bu yazıları incelerken buluyorsunuz kendinizi. İleri sarma sistemiyse iyi olmuş, ara kapı ve bitiş çizgisinden 5-10 km. öncesine kadar ileri sararak oynadım genellikle.

Sunumsa bisikletçilerin yüzlerin aynı olması (serinin kronikleşmiş eksiği) dışında fena değil diyebilirim. Özellikle Fransa Turu'nu izlediğim günlerde yaptığım karşılaştırmalarda, manzaraların, yolların gerçeğe benzerliğini takdir ettim çoğu zaman. Sunucu ve takım kaptanımız ara sıra yorum yaparak heyecanı artırıyorlar yarışlarda. Mütevazı, oynanabilir bir yarış oyunu var elimizde. Bisiklet meraklılarına tavsiye eder ve ikinci sezona devam etmek üzere huzurlarınızdan ayrılırım.



Ağır ağır çıkacaksın tırmanış kapılarına...

GERÇEK BİR BİSİKLET YARIŞININ HEYECAN VE TEMPOSUNU GAYET GÜZEL VERİYOR OYUN.

SARI MAYONUN KOŞUSU

Fransa Turu'nda her yıl akılda kalıcı, ilginç olaylar olur. Bu yıl gözüme çarpan olaysa sarı mayoyu giyen Chris Froom'un bir kaza sonrası yedek bisiklet almak için yokuş yukarı, fedakârca koşmasıydı. Kurallara göre, bitiş çizgisini bisiklet selesinde geçmek gerekiyormuş, bu renkli olay sayesinde öğrendik bu bilgiyi de. Ayrıca oyunda tüm ünlü sporcuların isim ve resimleri doğru - tamken, Chris Froom "C. Froox" diye yazılmış, lisans sorunlarından dolayı olmalı.



İsimler, mayolar farklı; suratlar aynı.

+

- Pro Team modu sürükleyici
- Challenge modu göz atmaya değer
- Kontroller rahat
- Manzara güzel

−

- Bisikletçi yüzleri gene birbirinin aynı
- Müzikler tatsız
- Duraksız uzun süre oynatacak düzeyde değil
- Pahalı

6+

SON KARAR

Gösterişli olmayan, oynanabilir düzeyde bir bisiklet yarışı oyunu, türünün iyi bir örneği.



Naber!?

Cowabunga, sevgili mod sever okur! Mankind Divided'ın aşkıyla yanarken aklımda hep bir beklenti vardı: "Umarım bu sefer mod yapma araçları yayınlarlar." Bu ay modlara geçmeden önce, çıkan oyunların mod desteğiyle gelmesinin sınırsız faydalarını bir hatırlatayım dedim. (Belki Fransızca bilen birileri Eidos Montreal'e okutur falan, bilemiyorum :)) Aslında fazla laf dökmeye gerek yok - Bakın STALKER serisine, bakın Minecraft'a, bakın DayZ, Garry's Mod ve Counter-Strike'a! Modlar, oyunların raf ömrünü adeta sonsuz hale getiriyor - günümüzde HÂLÂ ilk Deus Ex için modlar çıkıyor mesela, düşünebiliyor musunuz? Hatta aslında burada haberini yapmıyoruz ama her ay eski NES ve SNES oyunlarının bile modlanmış ROM'ları, bununla ilgilenen piyasanın forumlarında dolaşıyor! Fazla yerimiz yok, ama yapımcılar; lütfen mod desteği sağlayın. Herkesin sadece faydasınadır mod, güzeldir, güzelliktir. Kaldı ki kaynak koduna sahip olan sizler için bu olayın hiç de zor olmadığını da herkes biliyor artık, bizi yemeyin. Mod paketi yayınlayın, çakmayayım o güzel kafanıza N7ano-blade'imi.

ERİM BİLGİN

SARMAYAN OYUNLARIN YARALARINI SARANLAR

NO MAN'S SKY'DA DELİRMEMEK ZOR ZANAAT

Bu yıl olan en üzücü şeylerden biri de *No Man's Sky* hakkında haklı çıkışım oldu. Oynanış videolarından anlamıştım hızlıca rutine bağlayan anlamsız bir kaynak toplama maratonu olacağını. Oynanış baş döndüremeyince, insan diyor ki en azından bari sinir bozucu elementleri ortadan kalkabilse. İşte tam olarak bunu arayanlar için NMS'in şu ana kadarki en iyi yeni modlarını buraya derliyorum, devamı da önümüzdeki aylarda gelecek gibi görünüyor. Aslında hala bayağı potansiyeli olan bir oyun bence NMS, dolayısıyla karamsarlığa kapılmayın; birkaç ay sonra gelişen modlarla oyunu çok daha farklı yerlerde bulabiliriz.

Bu ayki iki NMS modumuzdan ilkiyle kulağınızdaki sinir sesten kurtulalım. Yaşam desteğiniz iyice düştüğünde uyarılmak fena olmayabilir, fakat suyunu çıkarmamalı değil mi sevgili okur? ***http://tinyurl.com/ogz107- mod04*** adresindeki linkten indirebileceğiniz "Shut Up" adlı küçük olduğu kadar kusursuz mod sayesinde, iptal etmek istediğiniz uyarıları önce dinleyip karar vererek kaldırabiliyorsunuz. Çünkü gerçekten de yaşam desteğiniz %70'ken uyarı duymak çok saçma.

Ardından fareyle tıklarken bekleme saçmalığından sizi çekip kurtaracak, NMS modlarının yağız delikanlısı Fast Actions'ı ***http://tinyurl. com/ogz107-mod05*** adresinden indirin. Emin olun bu moddan sonra oyunun orijinal halini oynamakta zorlanacaksınız.

Şimdilik son olarak NMS kadar screenshot dostu bir oyun için, canınız fotoğraf çekmek istediğinde HUD elementlerinizi tek tuşla iptal edebilen NoHUD'ın dosyalarını da ***http://tinyurl.com/ogz107-mod06*** adresinde bulabilirsiniz.



ARADIĞIMIZ DROİDLER BUNLAR İŞTE

Sanırım hepimizde Güç'ün ufak bir hediyesi mevcut zira ne zaman biri Star Wars: Battlefront 2 dese, akan sular bir anda duruyor. Multiplayer arenasında hala her gün binlerce oyuncusuna efsane çatışmalar yaşatan SW:BF2, tek oyunculuk bir hikâyeye ağırlık veren The Sith Wars II ile yeniden hepimize "bakın, BF2 vardı, hatırladınız mı?" diyor. Yeni düşmanlar, silahlar, güçler, oynayış taktikleri ve Sith kültürüne dalan keyifli bir SW hikâyesiyle TSW2, başta "tek oyunculu nasıl olur ki acaba" diye şüpheci yaklaşan bana, "Jedi Academy gibi oluyor oğlum işte!" yanıtını vermiş oldu. Çok mutluyum! ***http://tinyurl.com/ogz107-mod02*** adresine tıklayıp, TSW2'yi denerseniz siz de çok mutlu olabilirsiniz. (Duran sular şimdi akmaya devam edebilir bu arada.)

Altın Gözünü Bir Daha Aç!

Bu ay, kültleşmiş bir isim olan GoldenEye'ın oyuncuların sevgisiyle ayağa kaldırılışına şahit oluyoruz. Uzun süredir beklenen GoldenEye: Source, büyük bir detaycılık ve emeğin sonucunda, modern FPS estetiğinin en güçlü ilhamlarından birini günümüze taşıyor. Elbette oynanış Source tabanında aynı gelmiyor ama şu haritalara bakın! Orijinal oyunu çok seven ellerden çıktığı her halinden anlaşılan GoldenEye: Source, nostaljik çatışmalar yaşamak isteyenler için ***http://tinyurl. com/ogz107-mod01*** adresinde ve tamamen ücretsiz!



YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BU AYIN OLAYI TABİİ Kİ NO MAN'S SKY'IN PATLAMASI, İKİ HAFTADA OYUNCULARININ YAKLAŞIK %90'INI KAYBETMESİYDİ. HAFİFLEYEN CÜZDANIYLA KALDI ÇOĞU İNSAN. DEMEK Kİ NEYMİŞ? HEMEN GAZA GELMEMEK, ÖNCE BİR İNCELEMELERİNİ BEKLEMEK GEREKİRMİŞ.

FPS (First Person Shooter)



ARMA 3: APEX
PC
Olabildiğince gerçekçi bir askeri simülasyon olan ArmA 3'ün genişleme paketi Apex, oyuncuları Ege Denizi'nden alıp 100 kilometrekarelik tropik bir adaya götürüyor. Yeni eklediği sürüsüyle silahı, ekipmanı vs. de hesaba katınca Apex, ArmA 3'ü mükemmel bir seviyeye çekebilmiş denebilir. Ama çok pahalı be arkadaş!



Devil Daggers
PC
Yapısı çok basit ama inanılmaz heyecanlı ve inanılmaz korkutucu. Yılın gizli cevherlerinden.



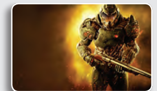
Superhot
PC, X-One
Zamanın siz hareket ettikçe aktığı, hem stratejik hem de şiddetli bir yapım.



Far Cry Primal
PC, PS4, X-One
Primal, Far Cry formülünü baştan yazmıyor ama Taş Devri'nde geçen kaç açık dünya FPS var ki?



Star Wars: Battlefront
PC, PS4, X-One
Star Wars'un eski üçlemesini biraz olsun seviyorsanız efsane savaşlara iştirak etme fikrine karşı koymak zor.



Doom
PC, PS4, X-One
Multi'yi boşverin, Doom'un eski kafa harala gürele tek kişilik tarafının psikopatlığı hiçbir şeyde yok!

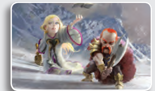


Tron 2.0
PC
Şu oyunda disk kullanmanın ne muhteşem bir şey olduğunu yalnızca oynayan bilir.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



THE WITCHER III: BLOOD AND WINE
PC, PS4, X-ONE
Öyle bir genişleme paketi yapmış ki CD Projekt RED, adına The Witcher 4 deseler hiç itirazımız olmazdı. Savaşın yıkımının bulaşmadığı, nefes kesici güzellikteki Toussaint'ta yeri gelecek başta vampirler olmak üzere bir sürü tehditle mücadele edecek, yeri gelecek ev döşeyecek, yeri gelecek kart oynayacaksınız.



Overfall
PC
RYO-roguelike birleşimi, o çok sevdiğimiz sonsuz yolculuk hissini sonuna kadar yaşatan eşsiz bir yapım.



I Am Setsuna
PC, PS4, X-One
Beklediğimiz kadar şahane çıkmadı belki ama yine de çok tatlı. Eski kafa JRYO'lara özlem duyuyorsanız bir göz atın.



The Banner Saga 2
PC, PS4, X-One
Viking kültüründen esinlenen hikayesinin ve derin savaş sisteminin büyüsüne kapılmamak mümkün değil.



Mobius: Final Fantasy
Mobil
Final Fantasy ruhu hak getire ama böyle telefon oyunu mu olur arkadaş ya?! Yuh!



Fallout 4: Far Harbor
PC, PS4, X-One
Bethesda yine masaya yumruğunu vurdu! Yıkık, devasa bir adada kaybolmayı kim istemez?

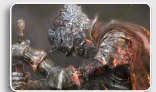


Neverwinter Nights
PC
Akıcı oynanışıyla, sağlam hikâyesiyle, DM araçlarıyla, neredeyse her yönüyle muhteşem bir D&D tecrübesi.

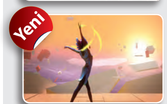
AKSİYON



DEUS EX: MANKIND DIVIDED
PC, PS4, X-ONE
Eidos Montreal'in her oyunu için belki yıllarca beklememiz gerekiyor ama hepsi bu kadar sağlam olacaksa bekleriz, sorun değil. Mankind Divided'da Detroit'e göre çok daha distopik bir ortam sunan Prag'ın detay seviyesi ve görevlere gösterilen özen tavanda. Deus Ex isminin ağırlığını çok iyi taşıyor.



Dark Souls III
PC, PS4, X-One
Seriye nokta koyan bu şahesere yalnızca tek bir şey denebilir: Yes, indeed...



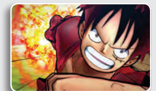
Bound
PS4
Yalnızca 2 saat civarı sürüyor ama estetik anlatımı ve oynanışıyla akıllarda kalmayı başarıyor.



Headlander
PC, PS4
Double Fine'ın metroidvania türündeki "kafası karışık" yeni oyunu buram buram 70'ler kokuyor.



Odin Sphere: Leifthrasir
PS4, PS3, Vita
Yanlamasına aksiyon uzmanı Vanillaware, 10 yıllık oyununu harika bir şekilde yenilemiş.



One Piece: Burning Blood
PS4, X-One, Vita
Bir Naruto SUN Storm değil belki ama beklenilenden de çok daha iyi çıktı. 1P seviyorsanız denemelisiniz.



Banjo-Kazooie
360, N64
Ruhani devamı da etrafta dolanmaya başlamışken bu süper eğlenceli 3D platformun adını bolca andık.

İsmini hatırlamadığın şu oyun var ya, nasıl bir şeydi? Azıcık tarif et.

1. *Böyle üstten görünümlüydü, uzay gemisinin Al'ından kaçıyoruk hani... - M. İHSAN*
2. *Ya böyle Breakout gibi ama meyveler falan atıyorsun. Çok istiyorum o oyunu =/ - DENİZ G.*
3. *Düğme burunlu, şirin kulaklıydı. Saçının arasında bir tutam beya- Oyun mu? Ne oyunu? - TARIK*
4. *Kasetli atari oyunuydu, böyle dağ bayır yuvarlanan bi çocuk vardı. Komikti, Japon'du. - EREN E.*
5. *Siyah-beyaz ve vektör grafikli bir oyundu. Tren olarak ilerliyor ve ateş ediyorduk. İlkokul 2'ye gidiyordum bu oyunu gördüğümde. - EMRE S.*

Gamescom'dan gözüne kestirdiğin bir şeyler çıktı mı? Hangisini beklerken kalbin sıkışıyor?

1. *Landwirtscaklsglşşilktrt Simulator 2017 - DENİZ G.*
2. *Dragon Quest VII'nin 3DS port'unun İngilizce versiyonu! Gamescom'da vardı de mi bu? - EMRE S.*
3. *The Surge'ü tuttum bırakmam. Çünkü her sene Dark Souls tipi bir şey oynamalıyım. - EREN E.*
4. *Thimbleweed Park! Yaşlıyım, evet. - M. İHSAN*
5. *Metal Gear Survive kalbimi sıkıştırmasa da çok kötü hazımsızlık ve başağrısı yaptı bende. - ERİM*

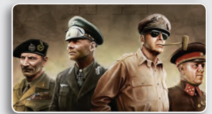
Çok ter döktük, yaz mevsimiyle hesaplaşalım artık. Buradan kendisine ne diyeceksin?

1. *Şimdi gidiyorsun ama dönüşün muhteşem olacak. - M. İHSAN*
2. *Kendisi açık ara en çok sevdiğim mevsimdir, 4 mevsim yaz olan bir yer olsa severek yaşarım (cidden). - EMRE S.*
3. *Her şeye rağmen seni seviyorum, gitmesen olmaz mı? - ERİM*
4. *Bir kış sever olarak "azalarak bit" diyorum kendisine. - EREN E.*
5. *Hani benim yaz aşkım nerede? - DENİZ G.*

STRATEJİ



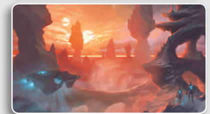
Total War: Warhammer
PC
Total War serisinin fantezi türündeki denemesi Total War: Warhammer "deneme" olmanın çok ötesinde! Creative Assembly kendini aşmış!



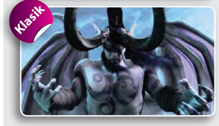
Hearts of Iron IV
PC
2. Dünya Savaşı dönemine ilgi duyuyor musunuz? Peki sizce bir oyun ne kadar derinse o kadar iyi midir? "Evet"se direkt dalın!



Worms W.M.D
PC, PS4, X-One
Çoook uzun zamandır bu kadar taze hissettiren, bu kadar övgü alan ve bu kadar oyuncu toplayan bir Worms görmemiştik.

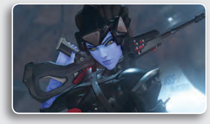


Stellaris
PC
Europa Universalis, Hearts of Iron gibi muazzam derin stratejiler yapan Paradox'un bilim kurgu 4x'inden daha azını beklemiyorduk.



Warcraft III: The Frozen Throne
PC
Burning Legion alt edilmiştir ama Azeroth elbette ki huzura eremeyecektir. Illidan ve Arthas'ın epik mücadelesi unutulmaz.

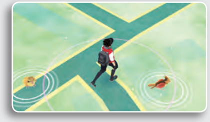
DVO & ONLINE



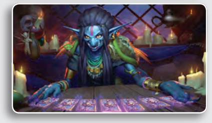
Overwatch
PC, PS4, X-One
Blizzard ne yapsa bağımlısı oluyoruz... Overwatch hızlı oynanışı ve çeşit çeşit karakteriyle multiplayer FPS'lere taptaze bir kan!



The Division
PC, PS4, X-One
Ubisoft'un "virüs kıyameti" sonrası oyunu The Division, arkadaşlarla birlikte oynamak için çok iyi bir seçim.



Pokémon Go
Mobil
İnsanlar "şu Nintendo bir Pokémon DVO'su yapsa da dünya yıkılsa" diye beklerken karşımıza çok başka bir fenomen çıktı.



Hearthstone: WotOG
PC
Genişleme paketi oyunu bu kadar değiştirdiğinde genelde büyük tepki alır. Çoğunluğu bu kadar memnun edebilmek büyük başarı.



Ultima Online
PC
Bir zamanların efsanesi aslında hâlâ yaşıyor. Eminim canı çekenler oluyordur, bir girip bakın bakalım, iki dakikadan bir şey olmaz.

YARIŞ & SİMÜLASYON



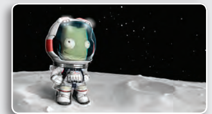
American Truck Simulator
PC
Avrupa şehirlerinden sonra, bitmek bilmeyen ve ücretsiz güncellemelerle daha da çoğalan Amerikan yollarında direksiyon salliyoruz.



Dirt Rally
PC, PS4, X-One
Başka yarış türlerine benzemez ralli, çok farklı bir heyecanı vardır. Ve bu heyecanı Dirt Rally'den daha iyi yansıtanı yok!



Elite Dangerous
PC, X-One
Serbest dünyalı oyun mu demiştiniz? "Serbest galaksi"yi deneyin bir de! Ne isterseniz olabildiğiniz bu evrende uzun süre takılacaksınız.

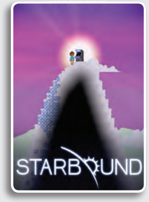


Kerbal Space Program
PC, PS4, X-One
Ciddi kafa yoracağınız, astrofiziğe dair milyonlarca şey öğreneceğiniz ve bu sırada müthiş eğleneceğiniz modern bir klasik.



Ace Combat 5: The Unsung War
PS2
Uçuş simülasyonu türünü andığımızda hep eski oyunların aklımıza gelmesi hüzünlü, değil mi?

AYIN ALTIN OYUNLARI



STARBOUND



DEUS EX MANKIND DIVIDED



THIS IS THE POLICE

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Bir oyuncu topluluğu var ki aşağıdaki liste onlar için gereksiz. Onlar aylar, yıllar boyunca devam edecekleri Illidari'liğe başladılar bile.

EYLÜL '16	
Phoenix Wright: Ace Attorney - Spirit of Justice	8 Eylül
Just Sing	9 Eylül
Toxikk	9 Eylül
Rive	13 Eylül
Pro Evolution Soccer 2017	15 Eylül
ReCore	16 Eylül
BioShock: The Collection	16 Eylül
NBA 2K17	20 Eylül
Cossacks 3	20 Eylül
Warhammer 40,000: Eternal Crusade	23 Eylül
Forza Horizon 3	27 Eylül
Shantae: Half-Genie Hero	27 Eylül
FIFA 17	29 Eylül
Sonic Boom: Fire & Ice	30 Eylül
EKİM '16	
Mafia III	7 Ekim
Gears of War 4	11 Ekim
WWE 2K17	11 Ekim
Battlefield 1	21 Ekim
Civilization VI	21 Ekim
Just Dance 2017	27 Ekim
Dragon Ball: Xenoverse	28 Ekim
The Last Guardian	28 Ekim
World of Final Fantasy	28 Ekim
Titanfall 2	28 Ekim
The Elder Scrolls V: Skyrim - Special Edition	28 Ekim



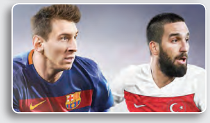
SANAT & SPOR



Football Manager 2016
PC
Oyuna eklenen Create-a-Club ve Fantasy Draft modları ve onlarca ufak yenilikle SI Games takipçilerini yine memnun etti.



NBA 2K16
PC, PS4, X-One, PS3, 360
17 yıldır sekmeden çıkan NBA 2K serisi 2016'da yine rakipsiz, yine türünün en gerçekçisi ve en eğlencelisi.



FIFA 16
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Her sene gelişmeyi sürdürdü belki ama FIFA serisinin bu kadar çok oyuncunun gözüne girdiği bir yıl da olmamıştı.

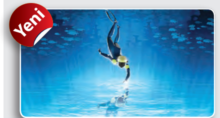


Just Dance 2016
PS4, X-One, Wii U, PS3, 360
Eski oyunların şarkılarını da sunan Unlimited özelliğiyle Just Dance 2016 sonunda tam olması gereken oyun olmuş.



Patapon
PSP
Yolda yürürken "pata pata pata pon" derseniz birinin size "pon pon pata pon" diye yanıt vermesi hiç de düşük bir ihtimal değil.

MACERA & BULMACA



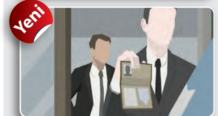
Abzû
PC, PS4
Journey ve Flower'ın art direktörünün yeni stüdyosu yine o içtenlikte bir oyun ve güzelliğine hayran kalacağınız bir sualtı dünyası sunmuş.



Fabric
PC
"Dünyayı değiştirdiğiniz" yerli yapım Fabric zekice tasarlanmış bulmacalarıyla ve oyun mekanikleriyle oynayan istisnasız herkesin beğenisini kazanıyor.



Batman: The Telltale Series
PC, PS4, X-One, PS3, 360
İnsan bu kadar çok farklı yere dağılmış Telltale'in artık eskisi kadar iyi oyunlar yapamamasını bekliyor ama hayır, Batman de şahane başladı.

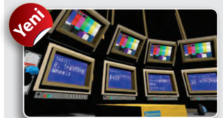


This is the Police
PC, PS4, X-One
"Hiçbir şey beni doğrularımdan vazgeçiremez" diyorsanız gelin bir de hiç yapmak istemeyeceğiniz seçimlerle dolu This is the Police'i deneyin.

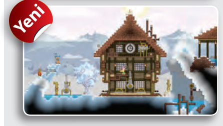


Myst
PC, 3DS, PSP, DS, PSX, Amiga...
1995 yapımı olmasına rağmen birinci şahıstan oynanan macera oyunlarını tanımlarken hâlâ "Myst gibi işte" deriz. Öyle bir efsane.

BİR GARİP OYUN



Quadrilateral Cowboy
PC
Cyberpunk teması hoşunuza gidiyorsa ve aradığınız şey Deus Ex değilse görüp görebileceğiniz en değişik puzzle oyunlarından biri sizi bekler.



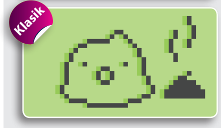
Starbound
PC
Starbound oyuncuları insanların neden No Man's Sky'ı bu kadar beklediğini anlamıyor. Kat kat iyisi zaten var.



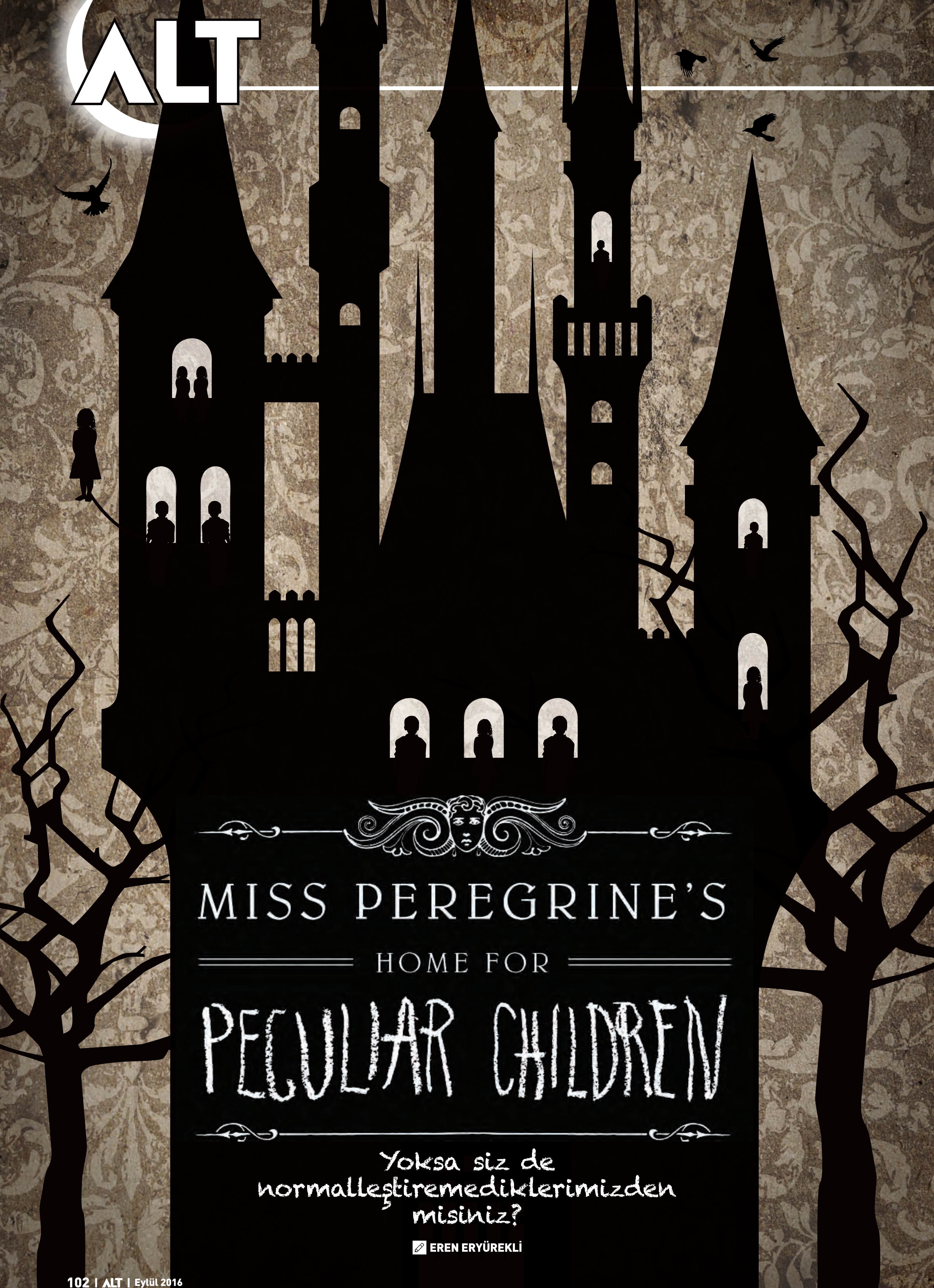
Duskers
PC
Bu oyunun nasıl bir şey olduğunu görsellerinden anlamaya çalışıyorsanız, o iş zor. Ama denerseniz bağımlısı olursunuz.



Klocki
PC
1 saat civarı süren, fazla zor olmayan, sadece 2 TL'ye satılan bir oyun ama çok zekice ve çok keyifli.



Tamagotchi
Diğer
Herkesin elinde beslediği, sevdiği, altını temizlediği bir sanal hayvan vardı bir zamanlar. İnsanlık olarak zor zamanlardan geçtik.



MISS PEREGRINE'S HOME FOR PECULIAR CHILDREN

Yoksa siz de normalleştiremediklerimizden misiniz?

EREN ERYÜREKLİ





Başkalarından farklı, size özel bir yeteneğiniz varsa ve bu yeteneğinizi de kendinize saklama şansınız yoksa insanlar peşinizden ayrılmaz. Sanki bir sirk hayvanıymışsınızcasına sürekli olarak bu yeteneği sergilemenizi beklerler. Örneğin resim mi çiziyorsunuz, "sen şimdi beni çizebilir misin?"ler veya müzikle uğraşıyorsanız "şu gitarı bir tıngırdatsana kanka" nidaları çevrenizden eksik olmaz. Çünkü farklı olmak, farklı düşünmek, çoğunluk gibi olmamak avantajları olsa da zordur ve insanların size bakışlarını bir ömür boyu hissedersiniz.

Sinemada bu tip normal dışı tipleri en çok dert edinen kişiyse şüphesiz **Tim Burton**. Vincent'dan Edward Makaseller'e, Batman'den Ed Wood'a kadar uzanan tuhaf karakterler galerisine sahip filmlerinde hep bu toplum dışına itilmiş, itilmese bile normal olarak kabul ettiğimiz, bayağı sınırların ötesinde yer alan insanları konu edindi Burton. Tabii **Ransom Riggs**'in best seller kitabı *Miss Peregrine's Home for Peculiar Children* sinemaya uyarlanacak dendiğinde de stüdyoların aklına gelen ilk isim olmuş kendisi. Kabul etmekte tereddüt etmemiş zaten bu teklifi ünlü yönetmen. Zira son dönemde *Big Eyes* harici (ki onun da havası çabuk sönmüştü ödül sezonunda) dişe dokunur bir şey çıkartamayan Burton'ın bildiği sulara dönmesi ve hit bir iş çıkartabilmesi için harika bir fırsat Miss Peregrine.

Konu tam Burton'lık: Esrarengiz bir şekilde ölen çok sevdiği dedesinin ardından depresyona giren 16 yaşındaki Jacob Portman, çeşitli olaylar sonucunda kendisini üzerinde koca bir malikâne olan bir adada bulur. Burası özel yetenekleri olan çocukların sığındığı (X-Men demeyin hemen, ben az sonra diyeceğim) bir yetimhanedir ve yöneticisi de gotik güzel Eva Green'in hayat verdiği Miss Peregrine'dir (Eva'nın askerleriyiz). Burada barınan çocukların yetenekleri takdir edersiniz ki pek de öyle sıradan değil. Kimisi arılara hükmedebiliyor, kimisi havadan daha hafif, kimisi aşırı güçlü ve bir diğeri de kafasının arkasında kocaman bir ağıza sahip. Bu arkadaşlar 2. Dünya Savaşı'ndaki belli bir günde yaşıyorlar. Miss Peregrine'in zamanı geri alabilen saati sayesinde her gece günü geri alıyorlar ve bu böyle sürüp gidiyor. Tabii tüm bu ilginçliğin içine düşen Jacob "ben nereye geldim arkadaş?" moduna girse de burada olmasının kendi *tuhaflığıyla* alakalı olduğunu anlaması uzun sürmüyor.

Açık konuşayım ilk fragmanlardan beri film hakkındaki beklentilerim yüksek. Zira hem Burton'ın elinde onun için biçilmiş kaftan bir materyal var, hem de kadro gerçekten çok iyi. Üstüne filmin uyarlandığı (dilimize de çevrilen) kitabın eski fotoğraflardan derleme hali oldukça otantik bir havaya sahip ve bu görsellik pelikülde gayet güzel işleyecektir. Ayrıca yönetmenin bu sefer olabildiğince az bilgisayar efekti kullanma gayreti de bize ihtişamlı ve atmosferik setler olarak geri dönmüş. Zaten "Tim abi sen set adamısın, boşver CGI'ı" demiştik Alice zamanlarında da dinletememiştik. Neyse, *Dark Shadows*'da o yoldan dönmüştü en azından. Ne diyorduk? X-Men diyecektik. Filmin senaryo kısmına baktığımızda ise çok sevdiğim *X-Men - First Class*, *Stardust*, *Kick-Ass* ve *Kingsman: Secret Service* senaryolarını yazan **Jane Goldman** hanımefendiyi görüyoruz. Kendisi bol karakterli filmleri bir arada tutan o sihirli dokunuşa sahip olduğunu daha önce de kanıtlamış güvenilir bir sima. İşin kitabı okumuşlar cephesine baktığımızdaysa ufak çaplı bir hüsran görüyoruz. Şöyle ki; kitaptaki bazı önemli karakterlerin yeteneklerinin değiştirilişi, sıfırdan eklenen karakterler ve olay örgüsündeki bazı değişiklikler hayranları biraz sinirlendirmiş görünüyor. Lakin bu Burton'ın uyarlamalarında hep gördüğümüz bir durum olduğundan ve edebiyatla sinemanın farklı anlatım yöntemleri ve tempo anlayışlarına sahip olmalarından sebep ben çok takılmadım bu konuya.

Ama her ne olursa olsun Burton'ın sevdiğimiz gotik atmosferine ve tuhaflıklarına dönmüş olduğunu görmek gayet güzel bir durum. Kendi özel yanlarımızın abartılı bir aynada boy göstereceği filmin en kötü ihtimalle sıkmayacağını, en iyi ihtimalle de süper bir eğlencelik olmasını bekliyorum. Unutmayın, tuhaflıklarımız değerlidir.

○ **YÖNETMEN:** Tim Burton ○ **OYUNCULAR:** Eva Green, Asa Butterfield, Ella Purnell, Samuel L. Jackson

TIM BURTON'IN İLHAM PERİLERİ

Gotik ve karanlık tarzıyla nam salan Burton'ın işlerinde her ne kadar bolca Johnny Depp görsek de filmlerinde her daim güçlü ve bağımsız kadınların da yeri olmuştur. Yönetmenin ilham perilerine ufak bir bakış attık.

WINONA RYDER



Burton'ın en çok sevilen iki filminde (Beter Böcek ve Edward Makaseller) yer alan Ryder, yönetmenin ilk dönem filmlerine kattığı karanlık enerjiyle parlamış ve arada Johhny Depp'le de bir dönem flörtleşmeyi ihmal etmemişti. Onu Beter Böcek 2'de yeniden görmek için heyecanlıyız.

LISA MARIE



Esasında dansçı ve model olan Lisa Marie ile 1991'in Yıl Başı gecesinde tanışan Burton, onu pek çok filminde yan rollerde oynattı ve ilham perisi ilan etti. 2001 yılına kadar nişanlı kalan çift Burton'ın Maymunlar Cehennemi filmi setinde Helena Bonham Carter ile yakınlaşmasının ardından ayrıldı. Tam 11 yıl filmlerde görünmeyen Marie son dönemde ikinci, üçüncü sınıf yapımlarda yeniden boy göstermeye başladı.

HELENA BONHAM CARTER



Lisa Marie'nin pabucunu dama atan yetenekli oyuncu Carter, Burton filmlerinde tam 7 kez göründü ve ondan 2 çocuk sahibi oldu. Tam da tencere kapak tarzı bir ilişkileri var diyorduk ki 2014'te ayrılık haberi geldi. Kimilerine göre Burton'ın yeni ilham perisi Eva Green, Carter'ın pabucunu dama atmıştı. Ah Tim ah, az zampara değilsin sen!

SİNEMADA BU YAZ HİÇ ESMEDİ

Sürprizler ve bolca hayal kırıklığı

EREN ERYÜREKLİ

Hâlbuki fragmanlar ne güzeldi, değil mi? Ağzımızı sulandıran pek çok film geldi geçti yaz aylarında (hatta işin içine Mayıs'ı da katalım) lakin kaçı beklentileri karşılayabildi, hangisi yerin dibine gömüldü bir derleyelim istedim. Zira özellikle bu yaz ortalık gömme festivaline döndü ve izleyiciler, eleştirmenler ve stüdyolar resmen ne yapacaklarını şaşırmış gibiydi. O halde buyurun bu yazın hikâyesine.



KAYBEDENLER

SONY, REBOOT, YENİDEN YAPIM VE DEVAM FİLMLERİ

Ağustos sonunda vizyona giren ve gişede ihtişamlı bir şekilde yerle yeksan olan *Ben-Hur* gösterdi ki Hollywood'un son 3 sezondur (*Noah, Exodus: Gods and Kings*) devam eden dini epikleri yeniden çekme veya yeniden yorumlama trendi son bulacak gibi. Filmlerin vasatlığı bir yana, özellikle gençlerin bu filmlere ilgi göstermeyişi de önemli bir etken. Azalarak bitsinler lütfen. 2015 yılı devam filmlerinin anlı şanlı yılıydı hatırlarsanız, *Jurassic World* ve *The Force Awakens*'ın başı çektiği listeye kaynak yapan *Avengers 2*'ye arkalardan *7. Hızlı ve Öfkeli* yetişmiş, *Minions* da dünya çapında 5. film olmuştu. Bu yıl durumlar biraz daha farklı gelişti onlar açısından. Uzun yıllar sonra gelen devam filmleri (*Independence Day 2, Alice Through the Looking Glass, Zoolander 2*) çoğunlukla ortalama hasılatlar ve vasat eleştirilerle karşılaştılar, ki bunun tek istisnası *Finding Dory* oldu. Yeniden yapımlar veya "aaa bizim şöyle bir fikri mülkümüz vardı, değerlendirsek ya" minvalindeki filmlerin kimisinin eleştirileri fena olmasa da (örneğin *Ghostbusters* ve *Angry Birds*) seyircinin ilgisi olmadı pek bu yapımlara, iki filmin de Sony tarafında hüsran yarattığını belirtelim. The *Legend of Tarzan* vakasıysa bana şunu düşündürttü: Abiler, ablalar, bakın... Yepyeni bir kuşak geldi, eğilimler değişti, artık yeni şeyler istiyor insanlar. Veya hiç olmadı eski şeyleri öyle bir yenileyin ki hakkını verin. Bu çağrıyı en iyi duyan şirket şüphesiz ki Disney oldu, ona da birazdan değineceğim.

KAZANANLAR

DISNEY, ORİJİNALLİK, ANİMASYONLAR VE ÇİZGİ ROMAN FİLMLERİ (YİNE)

Disney büyük firma. Bu yazın en çok hasılat yapan 5 filminden 4'ü onların yapımcılığında çıktı. Hatta *Star Wars: Rogue One* geldiğinde *Batman v Superman*'i 5. sıradan indirmesi zor olmayacaktır diye düşünüyorum. Dünya çapındaki sıralamaya göre *Civil War, Zootopia, Finding Dory* ve *Jungle Book* onların elinden çıkma. Hatta *Jungle Book*'u da pekâlâ animasyon film olarak düşünebiliriz. Bu da bizi 2016'nın animasyon filmleri açısından hayli bereketli geçtiği noktasına getiriyor. *Angry Birds* ve *Ice Age 5* istisnaları dışında her ne çıktıysa hem iyi eleştiriler aldı hem de izleyiciler tarafından ilgi gördü. Örneğin ana akımın biraz dışında kalan *Little Prince, Kubo and the Two Strings* ve +18 komedi *Sausage Party* gibi filmler bile yapımcılarının yüzünü fazlasıyla güldürmeyi başardı. Çizgi roman filmleriyse bildiğiniz gibi. Marvel yine bütün parsayı toplarken DC'nin çıkan iki filmi etraflarındaki tüm olumsuzluklara rağmen toplamda 1 milyar doların üstünde hasılat yaparak Warner Bros'un elini kuvvetlendirdi, fakat izleyiciler olarak kafamızda devasa soru işaretleri bırakmayı da ihmal etmediler. Ayrıca +18 olmasına rağmen *Deadpool*'un yaptığı hasılatı da görmezden gelemeyiz. Kendisi *Zootopia, Secret Life of Pets* ve *Suicide Squad* örneklerinde olduğu gibi orijinal filmlerin izleyiciyi epeyce çektiğinin kanıtı gibiydi. Çünkü insanlar artık yenilik istiyor. Bana sorarsanız tüm eksikliklerine rağmen *Suicide Squad* ve *Warcraft*'ı sinemada izlemek gayet farklı ve zevkli deneyimlerdi, bu kafada gidilirse daha iyi işler de çıkacaktır diye düşünüyorum bu iki seri olması muhtemel film için.



HABER



3 KERE BETER BÖCEK DEYİNCE BROADWAY'E ÇIKIYORMUŞ

Biz Bettlejuice'un devam filmini bekleyeduralım (yaklaşık 30 yıldır falan) kendisinin bir sahne müzikaline uyarlanacağı haberi geldi. Hani zaten bolca teatral dekor ve kostüme sahip olan filmin böyle bir uyarlamasının yapılması kaçınılmaz gibiydi. Fakat Michael Keaton'un çılgın performansına erişebilecek oyuncu kim olur, orası düşündürdü. Broadway müzikali 2018-19 sezonunda izleyicilerle buluşacak. Biz de o arada 3 kere daha Beter Böcek demeye devam edelim, belki filmi çıkar.

TAZE JOKER'DEN CYBERPUNK ATILIMLAR

Jared Leto son dönemde müziği iyice boşladı galiba, zira sürekli yeni film haberleri gelip duruyor kendisinin. Bu seferki lokma bayağı büyük. Blade Runner 2'nin kadrosuna katılan oyuncunun nasıl bir rolde olduğunu bilmesek de düz adamı oynamayacağı kesin gibi. Ayrıca Suicide Squad setinde oyuncu arkadaşlarına yaptığı şakaların da Harrison Ford (evet kendisi yine Deckard rolünde) tarafından hoş karşılanacağını beklemesin. Ridley Scott'ın devrim yaratan 1982 tarihli bilim-kurgu klasiğinin devamı olan filmde Ryan Gosling'in de yer alacağını belirtelim.



THE IRISHMAN KADROSU FENA

Alfabetik olarak yazıyorum: Al Pacino, Harvey Kietel, Joe Pesci, Robert De Niro. Bu rüya gibi kadro suç filmlerinin efsane yönetmeni Martin Scorsese'nin yeni filmi The Irishman için toplanacak. Eski bir suikastçının gerçek yaşam öyküsünden uyarlanacak film 2018'de çıkıyor.

R2D2'YA VEDA ETTİK



Bu ayın en üzücü haberi Star Wars'un sevilen robotundan geldi. Tam 6 filmde R2D2'nun içine girip ona can veren emektar oyuncu Kenny Baker 81 yaşında hayata gözlerini yumdu. Uzun süredir hasta olan oyuncu en son The Force Awakens'ın Londra galasına katılabilmişti. Güç artık hep onunla olacak.



ODYSSEUS

HEPSİNDEN EVVEL O VARDI

EREN ERYÜREKLİ

Epik hikâyeler bizi bize anlatır, içimizdeki daha iyiyi bulmak, insani erdemlerimizi geliştirmek adına cesaret verir. Bu büyük hikâyelerin kahramanlarıysa her gün karşımıza çıkmayacak sınavlarla test edilir, kaderin demir örsünde dövülürler. Bu kahramanlar her kültürde benzer yollardan yolculuklarına devam etseler de onlardan biri vardır ki "kahraman" sözcüğünün sözlükteki anlamı gibidir. Homeros'un ölümsüz eseri İlyada'da onunla tanışsak da esas maharetlerine kendi spin-off (Zeus beni çarpacak) öyküsü olan Odysseia'da şahit oluruz. Onun adı Odysseus ve kendisi yazılı tarihteki ilk macera romanının başkahramanı.

SİSLİ ÖYKÜLER VE ŞİİRLERİN İÇİNDEN GEÇER...

Odysseus (veya Latince karşılığı olan Ulysses) ne Herkül kadar güçlüdür, ne de Akhilleus kadar cengâver bir savaşçıdır. Tamam, iyi ok atar ve fiziksel gücü hiç de az değildir. Fakat onun asıl meziyeti keskin zekâsı ve gerçek bir strateji üstadı olmasıdır. Ona boşuna *Binbir Düzenli Odysseus* demezler.

O Batı Medeniyetinin aklın ve rasyonalizmin zaferini taçlandıran en büyük örneği, bir çeşit üstinsandır. Her ne kadar Romalıların onur ve disiplin üzerine kurulu mitlerinde onun bu kurnazlığı pek sevilmese de zekâsı sayesinde kazandığı zaferleri inkâr etmezler.

Bu kıvrak aklının hikâyelerde ilk göründüğü yer; Troya Savaşı için adam toplayan krallar onu almaya Ithaca'ya geldiğinde deli taklidi yaparak savaştan kaçınmaya çalıştığı kısımdır. Tabii numarası tutmaz ve gönülsüzce de olsa yerini yurdunu, çok sevdiği eşi Penelope'u ve sadık köpeği Argos'u geride bırakmak zorunda kalır. Ki zaten böyle olacağı ona daha evvelden bir kehanette söylenmiştir, denizler tanrısı Poseidon'u kızdırmaması da öğütlenerek. Eğer mitlerde adınıza bir kehanet yapılmışsa ve içinde tanrılar geçiyorsa vay halinize! Odysseus da buna bir istisna olmamıştır. Biz onu çoğunlukla Truva Atı'nın mucidi olan adam olarak biliriz. Fakat 10 yıl süren savaşın içerisinde o kadar çok dönüm noktasında imzası vardır ki, saymakla bitmez. Misal, Patroclus öldükten sonra Akhilleus'u sakinleştiren odur veya birden fazla kez Agamemnon'u geri çekilmekten alıkoyan da onun tavsiyelerdir. Troya'dan dönüş macerasıysa çok daha arızalı ve sıkıntılarla dolu olacaktır.

ODYSSEUS'UN ROTASI

Nasıl talihsiz bir adamdır ki Odysseus, Troya Savaşı'ndan sonraki yolu bin bir çileyle geçmiştir. Şuradan şurası diye tabir edebileceğimiz Çanakkale ve Yunan Adaları arasındaki mesafeyi 10 yılda alamayıp oradan oraya sürüklenmiştir. Kafadan berbat başlayan yolculuk onu deyim yerimdeyse "kızgın kumlardan serin sulara" atmış, Yunan adaları, Kuzey Afrika ve İtalya kıyıları, Sicilya, hatta Cebelitarık Boğazı'nın oralara kadar uzanan epik bir serüvene dönüşmüştür. Hani nerdeyse Atlantik Okyanusu'na açılacakmış da zor tutmuşlar kendisini.



KAHRAMANIN SONSUZ YOLCULUĞU

Odyssey kelimesi "aşılmaz engellerle dolu sonu gelmeyen yolculuk" anlamında bir sıfata dönüştüyse bunun müsebbibi pekâlâ Odysseus'un bir aksiyon macera filmini aratmayan serüvenleridir. Neler gelmez ki başına? Önce 12 gemiyle çıktığı dönüş yolculuğunda fırtınaya yakalanır ve Kiklopların adasına düşer. Buradan Polyphemos'un gözünü oyup koyunların yünlerinin arasına saklanarak kaçar tayfasıyla. Tabii başta anlattığım Poseidon'u kızdırma mevzusu da burada devreye girer, zira Polyphemos onun oğludur. Başka? Ne isterseniz var. Calypso'nun adasında tutsak geçen yıllar, Kirke'nin cazibesine kapıldığı başka bir ada veya adamlarının yasaklı meyvelerden yiyip domuza dönüşmesi mi istersiniz? 6 başlı deniz canavarlarına meydan okumalar, Sirenlerin çağrısına kulak tıkamalar mı istersiniz? Hatta Hades'in ülkesine yolculuk edip karanlık ve gölgelerin içinde ölmüş kahramanların hayaletimsi suretlerine akıl danıştığı korku filmini andıran yerler bile var. Hani Kratos bile bundan daha az çile çekmiştir belki. Hatta 10 yıl boyunca denizlerde süründükten sonra tüm gemilerini ve tayfalarını kaybedip, yabancı bir sandalla Ithaca'ya dönüp, bir dilenci kılığında gizlice evine girişini de ekleyelim. Nihayetinde yokluğunda karısına talip olan beyleri oğlunun ve tanrıça Athena'nın yardımıyla katledip mutlu sona ulaşmıştır ama ömründen de ömür gitmiştir Odysseus'un.

Onun ardından antik dönemin Kahramanlar Çağı da sona ermiştir. Yazılmış en büyük maceralardan birine sahip kurnaz, hileye başvurmaktan çekinmeyen, tüm olumsuzluklara ve tanrıların öfkesine rağmen yılmayan bu yiğit kahramanın ölümsüz yolculuğu nicelerine ilham verdi ve insanlık durdukça da vermeye devam edecek. Selam olsun sana Odysseus, kahramanların en yücesi!

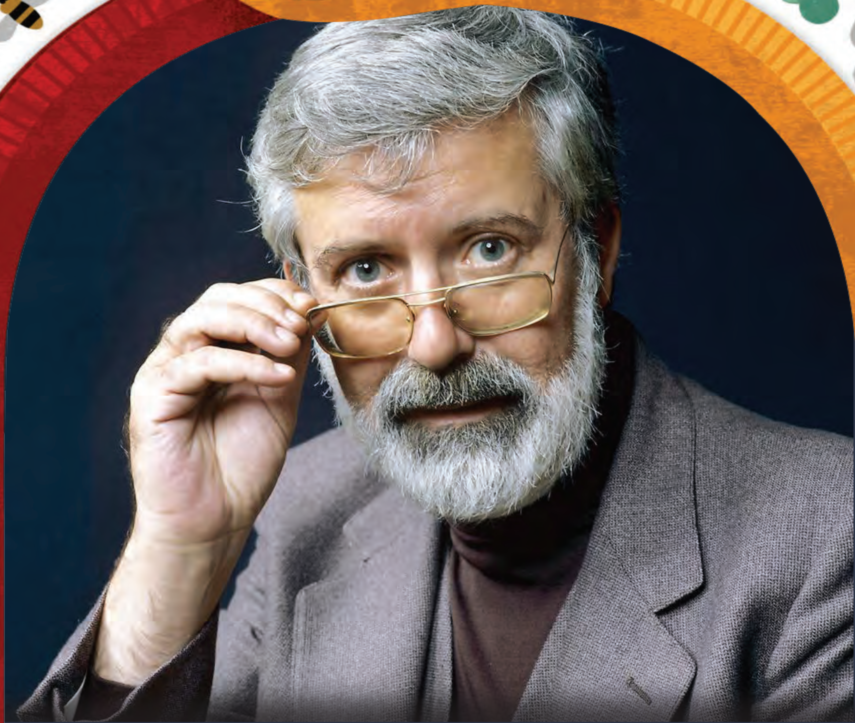
AKHILLEUS'UN ZIRHI KAVGASI

Troya Savaşı'nın sonlarına doğru Paris'in okuyla topuğundan vurulup can veren Akhilleus'un demirci tanrı Hephaistos tarafından yapılmış, övgülere sığmayan zırhları ve silahları vardı. Ölümüyle kopan kıyamet sırasında onun bedenini Odysseus ve Yunanların ikinci büyük savaşçısı Ajax kurtarır. Kader bu ya; ikili Akhilleus'un zırhları kime verilsin tartışmasında karşı karşıya kalacaktır. Oylamaya Tanrıça Athena müdahale edip zırhlar Odysseus'a kalınca öfkeden kuduran Ajax Troya'lı askerler sanıp Yunanlıların sığır ve koyunlarını katleder. Sonrasında da utancından kendi canına kıyar. Zırhlarsa Akhilleus'un oğlu Neoptolemus'a hediye edilir ve bahis kapanır.

ODYSSEUS'UN ASIL MEZİYETİ KESKİN ZEKASI VE GERÇEK BİR STRATEJİ ÜSTADI OLMASIDIR.



On yılda şurdan şuraya gidemedik kanka.



Üstün insan, üstün hayal gücünde yatar

Michael Ende

HAZAL ÇAMUR

Eğer kendinizi bir homo sapiens olarak diğer canlılardan üstün görüyorsanız bunun ardında yatan en büyük nedenlerden biri hayal gücünüzdür. İcatlar mı? Hayal edemeden kim icat yapabilir ki?

Michael Ende, hayaller âleminden tüm insanoğlunun zihnine uzanan eşsiz bir köprü. Öyle ki, bir kez okumuş olanlar eğer bir gün kendi seçtikleri bir yerde yaşama hakkı verilse, Ende'nin zihninde yaşamak istediklerini söylerler. Peki neden? Nedir bu adamı bu kadar özel kılan? Diğer kurgu yazarlarından ve hayal alemlerini arşınlamış onca insandan farkı nedir? Cevap çok basit: Onun hedef kitlesi içimizdeki çocuktur. Hatta hedefi, bizden de önce 'kendi içindeki çocuk'tur.

Ciddi anlamda çocuk kalma kompleksi yaşadığımız bu dünyada, Almanya'dan çıkan bir adam insanlığı sıkı sıkı kucaklar. Eserleri çocuk edebiyatı olarak adlandırılsa da, onun zihninden kalemine akanlar aslında yalın haliyle insandan başkası değildir. İyi insanı anlatır o bize. Modern hayat tarafından yozlaştırılmamış, bambaşka bir âleme ait, zamandan ve yerçekiminden bağımsız olanı aktarır. Onun, eserlerinde gündelik hayata kapılıp unuttuğumuz çok şeyi bir çocuk aracılığıyla yüzümüze vurması tesadüf değildir. Hatta sınırsız gücün simgesinin üzerine "Ne İstiyorsan Onu Yap!" yazmıştır. Ama nasıl? Bunu kahramandan önce okur kendi keşfetmelidir. Tıpkı Bastian gibi. Tıpkı Hiçlik'e hayal gücüyle kafa tutmuş bir okur gibi.

Michael Ende, sürrealist ressam bir babanın ve fizyoterapist bir annenin oğludur. İnsanın en ilkel ve en gizli gücü olan hayal gücünün derinlerine olan yolculuğu da bu ailede başlar. Münih'teki sanatçılar sokağına taşınmalarıyla birlikte pek çok sanat dalından farklı farklı kişilerle olan diyaloğu onun yazar kişiliğini inşa eder. Sonrasında, II. Dünya Savaşı'nda babasının eserleri bombalanacak ve esir düşecektir. Savaşa da katılır kaçınılmaz olarak. Ama her şey bittiğinde, yasaklı dönemlerde yasaklı şiirler yazdığında bile umudu hiç sönmeyecektir.

Naziler'in baskısını Bitmeyecek Öykü'de zorba çocuklar olarak tasvir eder bize. Kendisi Bastian olur ve okuyarak yeniden var olur. Atreyu'nun başarısız olduğu yerde şans ejderhasının sırtına o atlar, yasaklara ve sansüre, büyük Hiçlik'e hayal gücüyle meydan okur. Ne onu "kaçış edebiyatı" yazarı olarak görenler ona erişebilir, ne de yasakçı Naziler. Hiçlik? Bizim dünyamızı yutmadan önce, fantazyayı bir silah olarak kullanarak en ön sıralarda meydan okumuştur ona Ende.

Onun eserleri tek başına "çocuk edebiyatı" değildir. Her ne kadar "çocuk edebiyatı" bugün eseri aşağılayan, çarpıtılmış bir söz olarak kullanılsa da, aslında edebiyatın en zor türlerindendir. Ende'nin eserleri, değişime ve gelişime karşı cephelenmiş yetişkinlere oranla onu anlamaya çok daha müsait olan çocuklar için toplumdan daha iyi bir örnektir. Yetişkinler açısındansa büyüyebilmek adına neleri, neden arkamızda bıraktığımıza dair bir ayna, aydınlanma aracıdır. Hem ne diyor kendisi;

"Anlattığım hikâyeler benim ve hepimizin içindeki çocuk için. Kitaplarım 8 ve 80 yaş arasındaki her çocuğa hitap eder."



TANIDIK ÇİZGİ DİZİ UYARLAMALARI

Hiç Michael Ende okumamış olabilirsiniz, ama muhtemelen bilmeden izlediniz. Jim Düğme ve Dilek Şurubu kitapları birer çizgi diziye sahipti örneğin. Ülkemizde de yayınlanan bu çizgi dizilerin adıysa Jim Button ve Wunschpunsch (Büyücüler adıyla çevrilmişti) idi. Hatta Wunschpunsch'un açılışı dün gibi aklımda: "Dilek iksiri! Büyücüler, büyücüleeeeer!"

EKONOMİ REFORMİSTİ MOMO

Ende'nin Momo'yu yazarken bir ekonomi reformu destekçisi olduğunu biliyor muydunuz? Aslında Momo'yu okuduysanız Ende'nin paraya ve modern hayattaki paranın akışına dair olan eleştirel fikirlerinden haberdarsınızdır. Eh, kapitalizm de Momo'da tokadı yiyenler arasındadır. İşte Ende bu eserini yazdığı dönemde ateşli bir ekonomi reformu destekçisi olarak karşımıza çıkar. Bu düşünce yapısı onun başyapıtlarından Momo'yu da son haline getirmiştir.

ENDE, BİTMEYECEK ÖYKÜ FİLMİNİ SEVMİYOR

Her şey 84 yapımı filmin vizyona girmesi ve Ende'nin filmi kitaptan oldukça farklı bulmasıyla başladı. Bunun üzerine yazar filmin adının değiştirilmesini, çünkü aynı isimli kitabı yansıtamadığını belirtti. Ancak talebi yapımcılar tarafından reddedildi. Ende ise filmi dava etti ve adının değiştirilmesi talebini bir de mahkemede yineledi. Peki ne oldu? Ende davayı kaybetti. Yapım ise 2 devam filmine kavuştu.

JAPON KÜLTÜRÜNE İLGİSİ

Çocukluğundan beri Japon kültürüne büyük hayranlık besleyen Ende'nin bu ilgisinin temelinde, pek çok şeyin ritüellere döküldüğü Japon kültürünü, kendi endüstri tabanlı kültüründen tamamen farklı bulması yatıyordu. Bunun eserlerine en büyük yansımasıysa Bitmeyecek Öykü'de gerçekleşti. Şans ejderhası Falkor ile o hayranı olduğu Japon kültürünü başyapıtında kullandı. Kendi kültürünün kötücül ejderhaları yerine, doğunun bilgeliğine kucak açtı.

HER HİKÂYENİN BİR SONU VARDIR

Michael Ende'nin sayısız hikâyesinin sonu mutlu bitse de, kendi hayat hikâyesi mutlu bitmez. Mide kanserinden 95 yılında bu dünyadan ayrıldığında, sayısız tedavi denenmiş ve hepsi de başarısız olmuş, hastalık onu gıdım gıdım tüketmişti. Yine de, bu acı verici ölümüne rağmen, arkasında her yaştan okur için hayatın insanca yaşamaya değer olduğunu kanıtlayan sayısız eser bırakmıştır.

ÖMER AKDAĞ

YÖNETMEN: Mamoru Hosoda **OYUNCULAR:** Yakusho Kouji, Sometani Shouta, Miyazaki Aoi **IMDb NOTU:** 7,7

THE BOY AND THE BEAST



Hayvanlık da lazım bazen

Anime deyince olay serilerdir bana sorarsanız ama birkaç tane öylesine aşmış film yönetmeni var ki onların filmlerini izlememek de çok büyük kayıp. Akla ilk **Hayao Miyazaki** geliyor elbette, üstadın büyüklüğü sorgulanamaz. Ama genel olarak buralarda tek bilinen büyük yönetmenin o olmasından da hafiften rahatsızım doğrusu.

Mesela **Mamoru Hosoda**. Ufak ufak işlerle yükseldi, *The Girl Who Leapt Through Time*'la müthiş bir patlama yaptı, *Summer Wars* ve *Wolf Children*'la da tek filmlik bir yönetmen olmadığını çok net bir şekilde ispatladı. Tarz olarak, nasıl desem... hafiften Disney'i ve Pixar'ı andıran, hem eğlenceli hem de azıcık duygusal şeyler yapmayı seviyor Hosoda. *The Boy and The Beast*'te de bu konuda ne kadar yetenekli olduğuna bir kez daha şahit oluyorsunuz.

Elemanımız Kyuuta, 9 yaşında, huysuz, suratsız bir velet. Annesini kaybedince sevmediği akrabalarının yanında kalmaktansa evden kaçıyor ve tesadüfen kendisini insansı hayvanlarla dolu başka bir boyutta buluyor. Şudur budur derken en az kendisi kadar huysuz ve suratsız bir ayının, kılıç ustası Kumatetsu'nun öğrencisi oluyor. Kumatetsu aslında sorumluluk falan almayı gram sevmeyen bir dostumuz ama ustasının varisi olabilmek için bir öğrenci yetiştirmesi şart. Geri adım atmak denen şeyin ne olduğunu bilmeyen bu ikilinin sonsuz didişmelerini ve laf sokuşlarını izlemek müthiş eğlenceli.

Diğer yandan bir büyüme hikâyesi *The Boy and the Beast*. Sadece hayattan ne istediğini bulmaya çalışan Kyuuta'nın değil, yetişkinlikle uzaktan yakından alakası olmayan ve sorumluluğun nasıl bir şey olduğunu anlamaya çalışan Kumatetsu'nun da gelişimine şahit oluyoruz. Üst düzey prodüksiyon kalitesinin sağladığı sağlam aksiyon sekansları ve sürüyle enteresan yan karakter de tarife eklenince elimizde misler gibi bir aile filmi oluyor.

Öyle efsaneler efsanesi bir film değil *The Boy and The Beast* (Bakemono no Ko). Bahar rüzgârı gibi ama yine de. Teninizi okşayacak, yüzünüzü güldürecek, kalbinizin etrafındaki bir şeyleri hareketlendirecektir.

EDİTÖRÜN NOTU: Böyle tatlı filmler izleyince insan bir enerji doluyor. ★★★★☆

3 YÖNETMEN DAHA

Miyazaki zaten malum, Hosoda'dan da yazıda azcık bahsettim. Ama üç muazzam anime film yönetmeni ismi daha vermeden de şuradan şuraya gitmem:

SHINKAI MAKOTO
Özellikle "mesafelerin insan ilişkilerine etkisi" konseptini o kadar vurucu ve o kadar romantik bir şekilde kullanıyor ki... Aşk kavramına az ya da çok değer veriyorsanız 1 saatlik 5 cm Per Second filmini izlemek zorundasınız.

SATOSHI KON
Saykodelik, uçuk filmlerden sevimli Noel filmlerine kadar çok çeşitli ve her seferinde dâhiyane yapımlar ortaya koymuş bir üstat. Birkaç yıl önce kanserden kaybettik. "Aşık olunan karakterin olmadığı aşk filmi" Millennium Actress'i kesin izleyin mesela.

TAKAHATA ISAO
Fazla söze gerek yok, bir Ghibli efsanesi. Grave of the Fireflies'ı izlemeden bir zahmet anime izledim demeyin.



MUTLAKA İZLEYİN

YÖNETMEN: Sam Liu **OYUNCULAR:** Kevin Conroy, Mark Hamill, Tara Strong **IMDb NOTU:** 6.7



BATMAN: THE KILLING JOKE

2015 ComicCon'un en heyecanlı haberiydi belki The Killing Joke'un animasyon film olacağı. Üzerine eklenen Conroy ve Hamill tekrar bir arada haberleri daha da sevindirdi bizi. Bruce Timm'in başında olduğu bir animasyon film, inanılmaz dublaj kadrosu ve Alan Moore'un hikâyesi nasıl olur da heyecanlandırmazdı zaten? Evet, izlemeye başlayana kadar da bu heyecan devam etti. Ama izlemeye başlayınca Killing Joke'a dair bir şey göremedik bir süre. Ve bu yaklaşık otuz küsur dakika kadar sürdü. Filmin Killing Joke kısmı gerçekten inanılmaz. Joker'in şahane yazılmış metinlerini Mark Hamill'in sesinden dinlemek gerçekten çok iyiydi. Ama filme bütün olarak bakmak zorundayız değil mi? DC Comics, animasyon filmlerinde iki, hatta ikiden fazla uyumlu hikâyeyi birleştirir ve bunlardan tutarlı bir film çıkarırdı ortaya. Ama bu kez olmamış. Bilenler bilir, the Killing Joke Batman dışında en çok Batgirl'i etkiler ve onun Oracle olmasının temelleri atılır. Durum böyle olunca filmin yazar kadrosu sanırım giriş kısmı için Barbara Gordon'u biraz tanıtalım derken ipin ucunu kaçırmışlar. Herkesi rahatsız eden Batman ve Batgirl arasındaki ilişki gerçekten gereksiz bir kısımdı, yani "yetişkin işi yapıyoruz haa" demenin en doğru yolu bu değildi bence ki zaten hikâye yetişkinler için bayağı. Hem Alan Moore'un yazdığı metinle oynanır mı? Yazıktır yahu! **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: Verdiğim not filmin sadece Killing Joke kısmına, ona göre. ★★★★☆

YÖNETMEN: Peter Atencio **OYUNCULAR:** Keegan-Michael Key, Jordan Peele, Tiffany Haddish **IMDb NOTU:** 6.4

KEANU

Comedy Central'ın fedaileri Key and Peele'den başarısız bir uzun metraj girişimi. Dan diye konuya girdim farkındayım ama fragmanı gördüğümden beri "ulan bak adamlar ne komik film yapıyor, çıksa da izlesek" diye filmi iple çekmişken karşıma çıkan işin böyle olmamasını isterdim. Açıkçası izlemeyi en sevdiğim şeylerden birisidir Key and Peele. Abartıları, mizahları ve karakterleri sıkıntı gideren türdendir. Fragmanı izlediyseniz zaten görmüşsünüzdür, film klasik Amerikan aksiyon filmlerini tiye alıyor. Karakterimizin kedisi kaçırılıyor ve onu kurtarmak için mafyaya bulaşıyor. Bu görevde de bir arkadaşı ona yardım ediyor. Komik olaylar oluyor, kedimiz şirinlik falan yapıyor. Aslında Key and Peele tarzında bir parodi bu. Ama gelin görün ki; uzun metrajda işler öyle planladıkları gibi gitmemiş. Bir skeçlik projeyi sinema filmi olarak düşünmeleri gerçekten tuhaf olmuş. Hani bizim vine'cılar falan oturup film yapıyorlar ya, işte o hesap bu da. **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: İzleyecek hiçbir şey bulamazsanız, Keanu değil Key and Peele izleyin. ★★★☆☆





YÖNETMEN: Stephen Chow **OYUNCULAR:** Chao Deng, Show Lo, Yuqi Zhang, Yun Lin **IMDb NOTU:** 6,4

THE MERMAID

Hikâye bu ya, bir gün deniz-insanları klanı (zira aralarında erkekler de mevcut) yaşadıkları habitatı mahveden sonarların finansörü olan çapkın ve paragöz yatırımcıyı tavlayıp tuzaklarına düşürmesi için aralarından güzel bir denizkızını yollarlar. Fakat bu saf kızımız da adama âşık oluvermesin mi? İş adamı da ona karşı boş değildir hani. Tabii olaylar gelişir ve hiç umulmadık noktalara sürüklenir. İşte bu "zengin adamla fakir kızın aşkı" minvalindeki öyküyü Shaolin Soccer, Kung Fu Hustle gibi filmlerin uçarı yönetmeni Stephen Chow'a verince elinizde The Mermaid kalıyor. Özellikle fiziksel komedi anlarını dâhice kullanan yönetmen bir şekilde başroldeki ikilinin aşkına sizi inandırmayı başarırken, Çin'in hunharca büyümesiyle yaptığı çevre katliamına da dikkatleri çekiyor. Bu yıl dünyada en çok izlenen 7. filmi olmayı başaran yapımın görsel efektleri kimi yerlerde acayip sırıtsa da o bile cazibesini arttırmış ilginç şekilde. Hafif bir eğlencelik arıyorsanız bu aksiyonu kararında ve komedisi bol denizkızına bir şans verin. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Chow amcam yine yapmış yapacağını. Sempatik, samimi ve yer yer karanlık olabilen bu romantik komedi, çevreci mesajlarıyla da takdirimi topladı. ★★★☆☆



YENİ DİZİ

✎ EREN ERYÜREKLİ

○ **YARATICILAR:** Robert King, Michelle King ○ **OYUNCULAR:** Mary Elizabeth Winstead, Danny Pino, Aaron Tveit, Tony Shalhoub ○ **IMDb NOTU:** 7,9 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** CBS

BRAINDEAD

Beynimizi yedin be Amerika!

Bu sezonun en eğlenceli, güldürürken düşündüren, düşündürürken paranoyaya sokan, hatta gece yattığınızda "ulan yoksa?" dedirten dizisine hoş geldiniz.

Şunu baştan belirteyim: Dizi çok iyi ama 2. sezonu görmez. Nedenlerine gelmezden evvel konusuna bir bakalım. Olaylar gayet günümüzde, gündemimizde olan mevzular üstüne kurulu. Laurel Healy, Malezya Şarkıları isimli belgeselini tamamlamak için kaynak arayan genç bir kadındır. Washington'ın politik ortamlarıyla hiç alakası olmamasına rağmen, eski siyasetçi babası tarafından senatör olan abisine yardım etmesi için başkente gelmeye ikna edilir. Tabii gelir gelmez de kurtlar sofrasına düştüğünü anlaması uzun sürmeyecektir. "Peki, bunun neresi komik?" dediğinizi duyar gibiyim. Anlatayım. Efendim bu hanım kızımız Washington'a gelen tek misafir değildir. Ödenek bulunamadığı için terk edilen bir göktaşı örneği içerisinde karınca benzeri uzaylı böcekler vardır ve stratejik isimlerin kafalarına girip beyinlerinin bir kısmını dışarı pörtletmek suretiyle insanları kontrol etmeye başlarlar. Zihinlerine girilen insanlar agresif, alkol ve cinsellikten uzak duran ve aşırı muhafazakar tiplere dönüşürler. Buna direnenlerin sonuysa kafalarının salçaya dönüşmesi olur. Laurel ve olaya uyanan iki arkadaşı bir yandan böceklerin izinden giderken, bir yandan türlü çeşitli politik mevzuyla uğraşmak durumunda kalırlar. Açıkçası dizi orantısız zekâ kullanıyor arkadaşlar. Özellikle Amerika'da iyice ayarı kaçmış Demokratlar ve Cumhuriyetçiler arasındaki seçim kavgasını takip ediyorsanız bayağı eğleneceksiniz. Yapım her ne kadar Demokratların safından olaya baksa da ara sıra onlara bile laf geçirmekten geri kalmıyor. Ayrıca Amerika'daki devlet kurumlarının nasıl işlediğini ve hepsinin de senatoya nasıl hesap vermek zorunda olduğunu görüp kendi ileri-demokrasimize de ağlayabiliriz pekâlâ.

Yapımcı koltuğunda bir adet Ridley Scott görünce zaten umutlanmıştım ama politik satirin bu denli iyi olacağını düşünmemiştim Braindead'i izlerken. Yazıyı yazdığım sıralarda 8 bölüm çıkmıştı ve olayların gelişimi de gayet keyifli ilerliyordu. Ama..! Bu dizi tutmaz arkadaşlar. Bir kere son dönemde siyasetten içi dışına çıkmış Amerikan halkının isteyebileceği son şey kendisi. Ayrıca CBS'nin yeterli reklamı yapmadığı ve reytinglerinin de düşük olduğu bir gerçek. Gene de seyrederken gayet eğleniyorsunuz. Özellikle Mary E. Winstead harika, Tony Shalhoub'u özleyenler de aradıklarını bulacaktır. 80'ler kültürüne yapılan göndermeler de cabası. Son olarak Invasion of the Body Snatchers filmlerini veya zamanın kült dizilerinden Ziyaretçiler'i izlediyseniz Braindead size epeyce tanıdık gelecektir. Bölüm başlarındaki özet kısımlarıysa yaratıcılıklarıyla beni benden aldı, aman es geçmeyin.

Bu sezonun nasıl biteceği belli olmasa da siz devamı gelmeyebilir kategorisine koyun bu diziyi. Ama olur da Netflix filan el atarsa önümüzdeki sezonun bombası olur.

EDİTÖRÜN NOTU: Komple çıldırmış bir ülkenin bu absürt portresine bolca güleceksiniz ve kendinize soracaksınız: "Ya gerçekse?" ★★★★☆

İSTİLANIN KOMİK HALLERİ

Hepimizin bir uzaylı istilasını beklediği şu günlerde her zamanki tesellimiz tabii ki filmler. Fakat bu ay öyle ağırlı, dramlı şeylere bakmayalım dedik. Buyurun olayı fazlasıyla tiye alan uçuk uzaylı istilası filmlerine bakalım.

SLITHER
Amerika'nın güzide bir kasabası böyle iğrenç mi iğrenç, vıcık vıcık solucanımsı uzaylılar tarafından ele geçirilir. Tabii bu arkadaşlar daha da iğrenç ve grotesk yaratıklara dönüştürürler ahaliyi. Böyle B-Filmi tadındadır ama çok da iyi çekilmiştir, yer yer korkutur ve baya da güldürür Slither.

BAD TASTE
Peter Jackson'ın kankalarıyla hafta sonlarında çektiği ilk uzun metrajlı filmi gezegenler arası fast-food yemek zincirlerine dünyayı da katmak isteyen uzaylı arkadaşlar üzerineydi. 1987'de yokluk içinde çekilen film, zamanında fantastik festivallerden ödüllerle dönmüş, Jackson'ın tanınmasını sağlamıştı.

MARS ATTACKS!
Global istila söz konusu oldu mu hiçbir film Mars Attacks!'ın eline su dökemez benim gözümde. Tim Burton'ın olağanüstü bir kadroyla bezediği bu 50'lere saygı duruşu niteliğindeki filmde hemen hiç kimsenin ölümüne üzülemeyeceksiniz, çünkü hepsi birbirinden saçma şekillerde ölüyor. Artık yapmıyorlar bu kadar eğlenceli filmler :(



Spoiler!

YÖNETMEN: Robert Kirkman **OYUNCULAR:** Patrick Fugit, Philip Glenister, Wrenn Schmidt **IMDB NOTU:** 7,8 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Cinemax



1. SEZON FİNALİ

OUTCAST

Televizyon sektörünün çizgi romanlardan ekmek yeme çabasının son halkası olarak Outcast'i izledik bu yaz. Dizinin kaynak olarak aldığı çizgi romanın arkasında da The Walking Dead'in yaratıcısı Robert Kirkman var. Herhalde bu cümle diziye kulak kabartmanızı sağlamıştır.

Kyle Barnes isimli gencin çevresinde örülen bir senaryomuz var. Hikâyeye başlangıcımızsa Kyle'ın iblis ruhlarla olan ilginç bağını keşfetmesinden bir müddet sonra gerçekleşiyor. Ana karaktere çabucak ısınabilsek de yan karakterlerin hemen oturmaması, olay örgüsünün sonlara yaklaşırken alevlenmesi diziye ısınmayı zorlaştıracak cinsten. Yine de korku ve gerilim unsurlarının güçlü bir şekilde verilmesiyle kendini izletmeyi başarıyor.

Tam olarak ne olup bittiğini hala anlayamasak da hikâyenin en çok ilgimi çeken yönü bu türdeki yapımlarda alıştığımız iyi-kötü savaşından uzaklaşması oldu. "İblisleri yok etmek, yarattığımız sonuçlara değer mi?" sorusu Outcast'te görmeyi beklemediğim bir soruydu. Tepe noktasında ilk sezonunu kapatan dizi ivmesini kaybetmeden, buna benzer sorular etrafında yuvarlanıp giderse önü oldukça açık demektir. Beklentisiz izlendiğinde keyif verebilecek bir yapım tadında. **-Furkan**

EDİTÖRÜN NOTU: İlk sezon Kirkman hatırına başlattı; harika diyemesem de fena olmayan bir 10 saat izlettirdi. ★★★☆☆

YARATICILAR: Lori McCreary, James Younger, Morgan Freeman **OYUNCULAR:** Morgan Freeman **IMDB NOTU:** 8,0 **YAYINLANDIĞI KANAL:** National Geographic

BELGESEL



THE STORY OF GOD WITH MORGAN FREEMAN

Bize kâinatın sırlarını anlattığı uzun soluklu *Through the Wormhole* serisinden sonra bu kez dünyamıza dönüyor Morgan amcamız ve epeyce hassas olan dinler ve tanrı konularına el atıyor. 6 bölümlük belgeselin her bölümünde farklı bir soru soruyor Freeman: "Tanrı kimdir?", "kıyamet nedir?" ve "mucizeler nasıl oluşur?" gibi... Bu sorulara doğal olarak net yanıtlar verilmiyor tabii ki. Fakat gayet tarafsız şekilde farklı inanç sistemlerinin konulara olan bakışı bize anlatılıyor. Dünyada yaygın olan 4 büyük dinin haricinde Zerdüştlük, Aborjin inanışı, Maya gelenekleri, Eski Mısır panteonu, hatta Çin'in "Kader Hesaplama" diye tabir edilen Daoist sistemine kadar olan geniş bir skalaya yayılmış fikirler yumağı epey bir zihin açıyor.

Freeman'ın huzur verici sesi tüm seriyi rahatlıkla götürürken, onun fikrini aldığı uzmanlarla olan esprili muhabbetleri de ortama samimi bir hava katmış. Belgeselin konulara tarafsız yaklaştığını söylemiştim, Freeman'ın kendi yorumlarıysa sorulara daha insancıl bir açıdan bakan ve karşılaştığı inançlardaki özgün yönleri kutlayarak dimağında birleştiren bir yapıya sahip.

Şu da var ki; ilahların insan var oldukça anlatılagelmiş öyküsü 6 bölüme sığacak gibi değil ve burada da çok çok derin bilgilere erişemiyorsunuz. Lâkin inancınız her ne olursa olsun bu belgesele bir bakın derim. Karşı fraksiyonda olduğunu düşündüğünüz insanların mantığı, değerleri ve önemsedikleri şeyler hakkında bilgi sahibi olmak belki de aramızdaki problemlerin azalmasına yardımcı olur, kim bilir? **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Tarafsız, öğrenme odaklı bir belgesel. Freeman'ın sunumuyla yine muhteşem. ★★★★☆

HABER

G.R.R MARTIN'İN VAHŞİ KARTLAR'I DA DİZİ OLUYOR!

G.R.R. Martin'in 86'dan bu yana editörlüğünü üstlendiği 23 ciltlik bir kitap serisi bu. İki kitabı çevrilen ve gerisi de yolda olan seri Universal Cable Production tarafından televizyona aktarılacak. Bilimkurgu-süper kahraman temasına sahip Vahşi Kartlar'ın 2. Dünya Savaşı sonrası bir virüsle insanlığın %91'inin öldüğü, %9'unun yaratığa ve %1'inin aslar denilen süper güçlü bireylere dönüştüğü ilginç bir konusu var.



İKİNCİ SEZONDA KARANLIK BOYUTTA BİZİ HANGİ TEHLİKELER BEKLİYOR?

İkinci sezonu daha resmi olarak duyurulmamış olsa da Netflix'in son bombası "Stranger Things"in devamı mutlaka geliyor. Duffer kardeşlerin bol Stephen King esintili yapımlarının yeni sezonunda işler daha da karanlıklaşacak. Dizinin yıldızı gençler çok hızlı büyüdükleri için hikâye son olayların üzerinden bir yıl geçmiş şekilde başlayacak. Duffer'lar bu zaman atlama mevzusunun kahramanların neler yaptığını izleyicilere anlatmak için harika bir fırsat olduğunu düşünüyorlar. Karanlık boyutta çok uzun süre kalan Will'in kötülüğü peşine takacağını ve Eleven için hayatın daha da zorlaşacağının ipuçlarını röportajlarına serpiştirmişler. Kısacası bizim beşliye rahat yok ve asıl olaylar yeni sezonda başlayacak gibi duruyor.

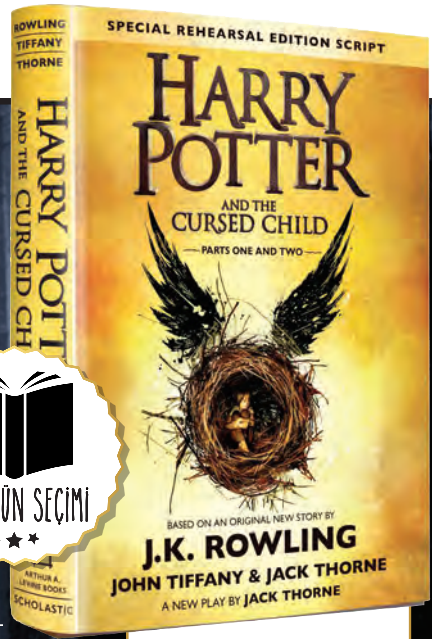


HAZAL ÇAMUR

J.K. ROWLING

HARRY POTTER VE LANETLİ ÇOCUK

Babaların günahını çocuklar çeker



EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Biz vadedilen dev Harry Potter ansiklopedisini beklerken karşımıza bir anda tiyatro oyunu çıktı. Öyle bir oyundu ki yazan J.K. Rowling bile olmamasına rağmen 2017'ye kadar bileti bile kalmamıştı. Eh, ülkemize de uğramayacaktı gerçi. Ancak sonrasında dünya çapındaki tüm Potterhead'lerin coşkusunu taşıyan bir şey oldu ve bu iki bölümden oluşan tiyatronun metni, bir kitap olarak karşımıza çıktı. Evet, "Harry Potter ve Lanetli Çocuk"-tan bahsediyorum. Ve hayır, bu bir roman değil, bir tiyatro metni.

Her ne kadar reklam dünyası onu *Harry Potter 8* diye lanse etmeye çalışsa da olan şey kesinlikle bu değil. Üstte de dediğim gibi tiyatro oyununun metni karşımızdaki. Dahası, Rowling'in elinden çıkmadığı için de sadece iyi yazılmış bir hayran kurgusu (*fan fiction*) tadında. Metnin hazırlanmasında da Rowling'in sihirli dokunuşu kendini hissettirse de, senaryo Jack Thorne'a ait.

Peki bu kitapta, hayran kurgusu demenin daha doğru olacağı senaryoda bize ne anlatılıyor? Başrolümüz Harry ve Ginny'nin ikinci oğlu Albus Severus Potter'a ait. İlk oğul olan James Sirius çoktan bir Gryffindor olmuştur. 7. kitapta babasına *"Ya bir Slytherin olursam?"* diyen Albus ise tam da korktuğu gibi Slytherin'e giriyor. Üstüne üstlük babasının Quidditch yeteneklerinden mahrum oluşundan sebep *"Potterlar'ın* yüz karası" damgasını da yiyor. Peki daha ilginci ne olabilir? Belki de bu hikâyenin en sevilen karakteri ve Malfoy'un oğlu Scorpius Malfoy'un, Albus'un tek ve en yakın arkadaşı olmasıdır.

Diğer yanda artık Sihir Bakanlığı'nda çalışan Harry'nin kendi içinde ciddi sorunları var. Ortaya çıkan bir zaman döndürücü, eskilerde ölmüş bir kahramanın geri getirilmesi için Harry'ye yapılan talep ve iyice dışlanmış olan Albus'un Scorpius ile birlikte zaman döndürücüyü kaçırarak geçmişte bir maceraya atılması... İşte Harry Potter ve Lanetli Çocuk bize bunları anlatıyor.

Yeniden o dünyayı solumanın, Hogwarts'ın kapılarını bir kez daha iterek açmanın coşkusu, uzun zaman sonra o kapılardan yepyeni ve her şeyden habersiz bir öğrenci gibi girişimizin tadı eşsiz. 10 sene geçti üzerinden, dile kolay. Bazılarımız bu süreçte çoluğa çocuğa karıştı, kimilerimiz üniversite kazandı. Ama hepimiz, hâlen daha o mektubu bekliyoruz. Belki yolda baykuşun başına bir şey gelmiştir, ne belli?

İşte tüm bu güzel duyguları canlandıran metin keşke Ron ve Hermione'nin kızına, Harry ve Ginny'nin diğer çocuklarına, Teddy Lupin'e daha çok odaklanmış olsaydı. Scorpius Malfoy, beklenenin aksine tam bir favori karakter olarak karşımıza dikilirken, Ron ve Draco Malfoy'un yetişkinliklerinde bazı havada kalan, eksik yanlar var. Oralarda işte bir *"ah"* çekip Rowling'in kalemini arıyoruz. Ayrıca kabul edelim, zaman yolculuğu teması çok kez işlenmiş bir kurgu öğesi.

Gerçi ne diyordum? Bu tam bir hayran kurgusu ve eğlenceli de bir kurgu. Müjdemi de vereyim; serinin efsane çevirmenleri *Sevin Okyay ve Kutlukhan Kutlu* çeviri ve düzeltisiyle YKY'den çıkacak kitap. Baykuş misali bekliyoruz.

EDİTÖRÜN NOTU: Nostaljik bir yolculuğa ön sıradan bilet. Ancak metin açık biçimde "bunu sahnede görmelisin" diye bize sesleniyor. ★★★★☆



SENARYONUN HAYRANLARI ÇILDIRTTIĞI ÂNLAR

HERMIONE SİYAHİ Mİ?
Kitaplarda Hermione açık biçimde betimlenmiş olmasına rağmen, tiyatro oyununda kendisini siyahi bir aktör olan Noma Dumezweni canlandırdı. Bu seçim ilk yapıldığında serinin hayranları büyük bir öfkeyle karşılık verdi. Rowling ise Hermione'nin siyahi olmadığını hiç belirtmediğini söyleyerek konuyu kapattı. En azından kapatmaya çalıştı.

ZAMAN YOLCULUĞU?
Senaryonun detayları ilk ortaya çıktığında hayranların yine büyük bir kısmının isyanı gecikmedi. Çoğu kişi internette yıllardır yazılmış hayran kurgularından bazılarının bu senaryodan çok daha iyi olduğunu iddia etti. Onlara göre, anonim bir kullanıcınınkinden farksız bu senaryo gördüğü ilgiyi hak etmiyordu.

VOLDEMORT VE BELLATRIX'İN BİR KIZI MI VAR?
İşte hayranları deli eden son nokta. Yeni karakterlerden biri ikilinin kızı ve bu gelişme Potterhead-ler'i çıldırtmış durumda. Bellatrix'in Voldemort'a olan bağlılığı dillere destan, ama kötücül bir ülküye hayatını adamış iki ismin bir çocuğu olması karakterlerin özleriyle epeyce çelişmiyor mu?



TERRY PRATCHETT

UCUBE KOCAKARILAR

Havamumu Nine ve Saz Tayfası'yla tanışın!

Macbeth'teki üç cadıyı alıp Diskdünya'ya koyuyoruz. İki çorba kaşığı karmaşık olay örgüsü (eleştirmenlere göre Pratchett romanlarının özetini çıkarmak imkansız), dört bardak keskin mizah koyup üzerini örtene kadar zeka ekliyoruz. Diskdünya'nın altıncı romanı hazır.

Bu kitapta masalların kötü cadısının vicdanı olsaydı ne olurdu sorusu, Havamumu Nine karakterinde vücut buluyor. Ona ayyaş Nine Ogg ve genç, şapşal Cadı Magrat eşlik ediyor. Meşhur Macbeth çiftinin bile asabını bozacak iradesiyle Havamumu Nine aklınızı alacak. Kendisi edebiyat alemlerinin en sinir bozucu ama en sevilesi şahsiyeti olabilir...

Uyuyan bir cadıyı asla rahatsız etmeyin, kendinizi hangi sebzeye dönüşmüş bulacağınızdan emin olamazsınız.

Sizi uyarıyorum. Halka açık yerlerde Pratchett okumak, "Deli mi ne? Kitap okurken kahkaha atıyor!" bakışı almanızı garanti edecektir. Siz bakmayın onlara, Mark Twain'den daha komik, Tolkien kadar derin, Shakespeare kadar çetrefilli, geçen sene aramızdan ayrılıp karakteri ÖLÜM'le gri çölde yolculuğa çıkan bu İngiliz'le tanışın. İktidar hırsı, basit insanlar, arıza kediler, geveze hayaletler falan filan. Tekmili birden bu kitapta. **-Irmak**

EDİTÖRÜN NOTU: Hem şanslısınız, Diskdünya Romanları'nı kronolojik sırayla okumanız gerekmez. Pratchett öyle sıralamalarla uğraşmaz. ★★★★★



JAMES DASHNER

OYUN USTASI

A.B.D.'li James Dashner'in eseri ismiyle, konusuyla bir bilgisayar oyununu temel alan bir roman. Biraz bildiğimiz DVO'ları, biraz da Second Life gibi sanal dünyaları hatırlatan bir ortamda geçiyor bilim kurgu-polisiye-aksiyon tarzlarının tam bir karışımı olan 300 sayfalık kitap. Başkarakter Michael ve dostları Bryson ve Sarah; SanalAğ adı verilen bir ortamın kullanıcılarını tehdit eden büyük bir tehlikeyi ortadan kaldırmak için mücadeleye girişirler. Gergin soru işaretleriyle doludur bu mücadele; otoriter düzenin gizli polis örgütü genç üçlüyü desteklerken tehdit de eder örneğin. Gerçek tehlike gizli polis midir, ya da insan hayatının sanal ortamlara tamamen bağımlı hale gelişi midir gibi düşündürücü sorular dolaştı kafamda. Heyecan, merak duygularını canlı tutup gerilimi belli bir düzeyin altına düşürmemesiyle de beğenimi kazandı Oyun Ustası. Sanal ortamdaki acı, yaralanma hatta ölümlerin gerçek hayata da aynen yansımasının nasıl sonuçlar doğuracağını düşünmek bile yetti kitabın sürükleyiciliğine. **–Noyan**

GUY GARIEL KAY

GÖK CENNETİN ALTINDA

Bir savaşın kahramanı ömrünün sonuna dek o savaş meydanında ölmüş 40 bin askeri düşünür ve derdini küçük oğluna anlatırsa ne olur? Köklerini Çin İmparatorluğu tarihinden alan Gök Cennetin Altında, bir savaş kahramanının oğluna devrettiği vicdan azabının ve o oğlun yıllarca 40 bin dost ve düşman askerini gömüşünün öyküsü. Başıboş cesetlerine sahip çıkan bu genç adamın geleceğindeyse lanetli mi yoksa kutsal mı olduğu bilinmez bir hediye var. Düşman tarafa gelin gitmiş olan kendi halkının prensesi, bu emeğin karşılığında bir imparatorun bile dudaklarını uçuklatacak türden bir hediye verecektir ona: Tam 250 adet, türünün eşsiz örneği Sardia atı. Ama başkarakterimiz Tai, bu hediyeyi gidip kendi almalıdır. Gök Cennetin Altında, tarihi-fantastik alt türünün yaşayan ustası Guy Gariel Kay'in dilimize çevrilen ilk kitabı. Yoğun betimlemeleri tarihi kurguyla yoğuran ve konusuyla bir hayli sıra dışı olan bu eser, ağır temposuna rağmen insanın merakını sürekli tepede tutuyor. Tarih, Asya kültürü ve fantastik severler bu görkemli eseri kaçırmasın. **–Hazal**

SYNTHWAVE

Elektronik Müzikte neon çağı

EREN ERYÜREKLİ

Gece vakti otobanda son sürat gittiğinizi hayal edin. Yolda kimse yok. Sadece siz, emektar arabanız, yolların o bitimsiz çizgileri ve gökdelenlerin neon ışıkları var. Böyle bir yolculuğun arkasına soundtrack olarak ne koyardınız? Elbette zevkler değişir, fakat tüm bu atmosferin en yoğun yaşandığı 80'leri şöyle bir anımsadığımda aklıma synthesiser ağırlıklı elektronik müzik geliyor. Yankılı dijital davullar, teknolojinin ilkelliğinden kaynaklı yapay baslar ve tabii ki hülyalı vokaller. Hepsi gecenin içinden ruhumuza akan melodiler olup bu sürüşü taçlandırıyorlar. Zamanında TV'leri kasıp kavuran *Kara Şimşek*, *Magnum*, *Miami Vice* gibi dizilerin olmazsa olmazı bu tarz tema müzikleri size şimdi demode gelebilir. Ama gelmesin. Neden diyecek olursanız o zamanın çocukları büyüdü ve içlerindeki yoğun nostaljiyle bu müziklere şöyle bir baktılar ve dediler ki; "abi bu müziklerin kafası da çok iyiymiş haa". Bunu ilk kim dedi bilmesem de ortamlarda sonralardan *Synthwave* olarak anılacak güncel teknoloji destekli bu türün tam olarak patlama yaptığı zaman dilimindeyiz.

ŞEKİL ÖNEMLİ

Synthwave'in bileşenleri aslında oldukça basit: 80'lerin çizgi-filmleri, TV dizileri, korku ve bilim-kurgu filmleri, video oyunları, kısacası popüler kültürünü oluşturan ne varsa onu sahiplenmiş bir tür bu. Özellikle *Akira*, *Blade Runner*, *Terminator*, *Robocop* gibi filmler ve *Tangerine Dream*'in müzikleri sanatçılar için sonsuz

Bu Gruplar Harika!



KAVINSKY

Bu iş Fransa'da başladıysa onu başlatan Kavinksy adıyla tanınan Vincent Belorgey'dir diyebiliriz. Drive'ın efsane müzikleri haricinde yayınladığı EP'ler ve diğer sanatçılarla yaptığı ortak çalışmalar onun türü şekillendiren en önemli isimlerden olmasını sağladı. Daha sakin, daha saf bir 80'ler tarzı var denilebilir Kavinsky'de diğer DJ'lere göre. Bir de Nightcall'u açıp metropol gecelerinde sokakta yürümesi var ultra-cool hissederek. Synthwave'in tartışmasız yıldızıdır.



CARPENTER BRUT

Bu çılgın Fransız'ın aklından neler geçiyor bilmiyorum ama onun müziklerini dinlerken benim akıl terk-i diyar eyliyor orası kesin. Hani gene elektronik altyapı çok sağlam ama distortion'larla yaratılan karanlık heavy-metal atmosferi de Brut'un müziğini benzerlerinden ayırıyor. Muhteşem video klipleri de olan şarkıları çoğunlukla agresif ve son sürat zihninizin içine dalan elektrikli testere etkisi yaratıyor. 3 bölümden oluşan bir EP serisi çıkaran mütevazı sanatçı bu yıl dünya turnesine çıkacak.





birer esin kaynağına dönüşmüş durumda. Grup adları ise hayli eğlenceli. GosT, Miami Nights 1984, Timecop 1983, Megadrive ve Dynatron hep o dönemi hatırlatan isimler.

Tabii grup dediğime bakmayın, bu müziği icra edenlerin çoğu evinde kendi başına bestelerini yapan DJ'ler; nadiren ikili veya üçlü oluyorlar. Müziklerini genelde BandCamp, Spotify ve Youtube üzerinden kendileri dağıtmaktalar. Tabii tüm bu saydığım 80'ler etkisi albüm kapaklarında da sonuna kadar yaşatılmakta. Bol bol morların, neon mavi ve yeşillerin kuşattığı, o dönemin eski kafa grafiklerinin kutsandığı bu kapaklar ve yine VHS estetiğine bulanmış video klipler akımın görsel yanını oluşturmuş. "Peki, bu olay nasıl başladı?" dediğinizi duyar gibiyim. Efendim yıllardan 2011 iken Danimarkalı yönetmen **Nicolas Winding Refn**'in *Drive* isimli filmi ortamlara düştü. Fransız DJ **Kavinsky** ve **Clif Martinez** imzalı retro-synth müzikleriyse deyim yerindeyse tam bir işitsel ziyafetti. Ona yakın zamanlarda gelen *Kung Fury* filmi ise insanlardaki nostalji pedalına sonuna kadar bastı ve millet aç gibi bu tarz müziklerin peşine düştü. Tabii talep bu kadar çok olunca gruplardan yağmur gibi albüm başımıza yağdı ve yağmaya da devam ediyor.

80'LERDEN DAHA 80'LER

Bu trend yakın zamanda durulacak gibi değil, zaten durmasın da. Zira elektronik müziği fazla sevmeyen ben bile 80'lerde büyümüş içimdeki çocuğun coşkusuna engel olamayarak Synthwave'den inanılmaz zevk aldığımı fark ettim. Modern teknolojinin desteğiyle artan çeşitlilik ve yaratıcılık da cabası. Oyun dünyasındaysa bayrağı ilk eline alan yapımlar *Hotline Miami* ve *Far Cry 3: Blood Dragon* oldu. Eğer bu iki oyunun müziklerini sevdiyseniz Synthwave için kalbinizde bir yer var demektir. Hazır *Stranger Things* dizisi de ortalığı 80'ler sevgisine boğmuşken olayın müzik ayağına da bir bakın derim. Özellikle Spotify, Soundcloud ve Youtube üzerinden bolca esere ulaşabileceğiniz türün yarattığı nostalji trenine atlayıp gitmemek işten bile değil çünkü. Gece henüz yeni başladı ve yol da uzun, müziği kökleyip gaza yüklenin; neon ışıkların hayaletimsi izleri şimdi daha parlak.

Dinlenilesi Soundtrack'ler

BRIGADOR VOL. 1



Albümün yaratıcısı Matthew Pusti bu kadar büyük bir ilgiyi beklemediğini itiraf ediyor. Müzikler oyunun neon lambalarıyla aydınlatılmış ortamlarındaki soluksuz aksiyona mükemmel uyum sağlarken yoğun cyperpunk atmosferinin damarlarınıza pompalandığını hissedeceksiniz.

FURI



Açıkçası Furi'nin kendisine müziklerine gösterdiğim hayranlığı gösteremedim. Tam bir "best of" tadında olan albümde Carpenter Brut'dan Danger'a, oradan da Waveshaper'a uzanan geniş bir seçki var. Oyunun bitmeyen aksiyonlarına tam uymasının yanı sıra, yolda da harika gidiyor.

THE NEON DEMON



Filmi geçiniz ama herkes eski Red Hot Chili Peppers üyesi Cliff Martinez'in müziklerine hayran kaldı. Karanlık bir atmosfere sahip albümde özellikle The Demon Dance, Runway ve finaldeki Sia imzalı Waving Goodbye bomba olmuş.

STRANGER THINGS VOL.1-2



Aranızda Stranger Things'i sevmeyen yok, değil mi? Diziden bağımsız müziklerini de ayrı bir zevkle dinleyeceksiniz. Hemen her hissiyatı başarıyla aktaran müzikler Kyle Dixson ve Michael Stein imzalı. Dizinin efsane giriş jeneriğinin uzun halinin albümde olduğunu hatırlatalım.



PERTURBATOR

Syntwave'in ilk ve en sağlam gruplarından olan Perturbator daha aksiyonlu ve güncel melodilere fazla prim vermeyen bir stile sahip. Fransız DJ Kent'in tek kişilik projesi olan grup sert ve metalseverlerin kulağına hoş gelecek bir tarza sahip. "Ben elektronik dinlemem abi" diyen metalci adam bile onun hırçın riff'lerine kayıtsız kalamaz. Hotline Miami soundtrack'indeki çalışması muazzamdır.



MITCH MURDER

İsveçli yapımcı Johan Bengtsson'un alter egosu olan Mitch Murder'ı kendi sözleriyle tanımlarsak: "Mitch 80'lerde aşırı çalışan bir Wall Street elemanıdır. Geceleri alternatif gerçekliklerde var olduğunu hayal eden bu arkadaşın gördüğü rüyaların müziğidir dinlediğiniz." Vauv! Sağlammış. Müzikal olarak en zengin ve çeşitliliğe sahip DJ'lerden biri olan Mitch'in müziği klasik yankılı davulların önünde bolca synthesiser güzellemesi ile uçuşan rüyalarına sokacak sizi.



ÖMER AKDAĞ

RELIFE

Hayat bir okulsa bu da tekrar okul

Okul mokul işlerini çoktan bitirmiş bir insan olarak şu an liseye dönsem ne yapardım acaba? Bu kadar lisede geçen anime izledikten sonra herhalde kendi yaşadığım ot gibi lise hayatından farklı bir şeyler yapmaya çalışırdım ama uzaktan konuşması kolay tabii, belli bir planım yok, şimdi liseye gitsem yine sıraya kafamı koyar, her derste uyurdum muhtemelen.

Öyle bir şey olursa diye kendinize feyz alabileceğiniz bir seri ReLife. Başkarakterimiz Kaizaki 27 yaşında, fazla vicdan sahibi olmasından ve de pek aşırı zeki veya cesur olmamasından kaynaklı olarak iş hayatında dikiş tutturamamış, geleceği pek de parlak gözükmeyen bir arkadaşımız. Bir gün karşısına gizemli biri çıkıyor, ona bir hap veriyor ve gizli bir deneye dâhil olmak isteyip istemediğini soruyor. Bu hap sayesinde Kaizaki'nin dış görünüşü 17 yaşındaki haline dönüşecek ve Kaizaki bir yıl süreyle yeniden liseye gidecektir. Orada ne yaptığı ise tamamen kendine kalmış; onu yaşıtları sanan sınıf arkadaşlarının hayatlarına müdahale edecek mi, yoksa bazı şeyleri yaşayarak öğrenmeleri için onlara fazla bulaşmayacak mı, zihniyle ilgili toparlaması gereken şeyleri toparlayabilecek mi, yoksa hiçbir şey yapmayacak mı... Bu tip soruların etrafında dolanan çok başarılı bir karakter gelişimi var Kaizaki'nin.

Serinin karakter gelişimi konusundaki başarısı yan karakterlerde de aynen mevcut. Özellikle de leylalığıyla, istemsiz anti-sosyalliğiyle, sevimliliğiyle, gülme konusundaki müthiş yeteneksizliğiyle Chizuru muhteşem. Onun olduğu sahneleri resmen iple çekiyor insan.

Sıradan bir lise animesi kesinlikle değil ReLife. Arada bazı meseleleri fazla uzatması eleştirilebilir belki ama kendinden 10 yaş küçüklerin arasında kalmış Kaizaki'nin düştüğü durumlarla ve tabii ki Chizuru'nun tuhaflığıyla yürüyen komedi tarafı çok tatlı; dediğim gibi, karakter gelişimi zaten serinin en can alıcı noktası; unutulmaz anlar yaşatmayı ve birçok yerde diyalog yazımıyla hayran bırakmayı da başarıyor. Çok farklı, adeta sahnelerin üzerine doğaçlama yapılmışçasına doğal duran cazımsı müzikler de çok başka ayrıca. Akıcı, keyifli, lezzetli, değindiği noktalarla da insanı hayal kurmaya iten, naif bir seri. Bu sezondan tek bir seri seçecekseniz o ReLife olsun.





YENİ ANİMELER

■ İsmini verip geçeceklerim şöyle ama aslında aralarında bayağı enteresan şeyler var bu sefer: Aoi Oni, Monster Strike, Mahou Shoujo Nante Mouiidesukara, Usamaru, Lifei Fuuka, Girl Friend Note, Kabukibu, 7 Deadly Sins (ötekiyle alakası yok), Even So Sinners Dance with Dragons, Hinako Note, Star of Guidance.

■ İlk serinin devamı modundaki ama diğer bütün animeleri yok sayıp alternatif bir yol çizecek yeni bir Inazuma 11 anime serisi duyuruldu.

■ Köklü mangalardan Saiyuki'nin dördüncüsü olan Saiyuki Reload Blast'in animesi yolda.

■ 5 bölümlük bir seri için fazlasıyla güzel olan Planetarian'ın bir de devam filmi gelecek: Planetarian: Star Person.

■ Duyurulan Chaos;Child animesinin bir TV serisi olduğu ve Ocak'ta başlayacağı belli oldu.

■ Godzilla'nın bir de anime filmi geliyor. Senaryosunu Urobuchi Gen yazacak. O değil de Gen Usta, bu değişik işler iyi hoş da şöyle hayvanatlar gibi bir anime serisi daha yapsan aslında bir ara?

■ Naruto'nun Shikamaru, Hinata ve Sasuke hakkındaki mini yan hikâyeleri de animeleşiyor. Bu kış çıkacaklar.



HOŞÇA KAL BLEACH

Tam 15 yıldır bir şekilde hayatımızın parçası olmayı başaran Bleach sona erdi. Stilize çizim tarzıyla, çekici karakterleriyle, sağlam aksiyonuyla, imkânsız olmasına rağmen kazanılabilen ve oha dedirten dövüşleriyle ve daha nicesiyle sahip olduğu ünü sonuna kadar hak etti. Belki zaman zaman temposu düştü, belki sonu yeterince iyi toparlayamadı her şeyi ama olsun, Bleach'i hatırlayınca çoğunlukla güzel şeyler gelecek akıllara. Tite Kubo'nun ellerine sağlık diyelim. Ha bir de bir live-action film duyuruldu, belki onu bekleyebilirsiniz. Meslektaşlarından da güzel dilekler var Tite Kubo'ya: Eiichiro Oda (One Piece): Kubo-san Bleach'i 15 yıldır yazıp çizmekten yorulmuş olmalı. İyi dinlen! Haruichi Furudate (Haikyu): Görselliği çok başarılıydı. Her zaman hayranı olmuşumdur. Kubo-sensei çok çalıştı. Kohei Horikoshi (My Hero Academia): "Bankai!" diye bağırdım ve şemsiyemi açtım. Bleach'i tamamlamış olduğun için tebrikler. Hideaki Sorachi (Gintama): Jump daha yalnız bir yer oldu artık. Kubo-sensei lütfen çok geciktirmeden geri dön!



KISA KISA

■ Sword Art Online'ın Amerikan yapımı live-action dizisi geliyor. Bakalım, birkaç ayrıntı belli olsun da ondan sonra yerin dibine sokarız. Ya da bir bakıyormuşuz güzel oluyormuş... Hayaller hayaller...

■ Dünyanın en gereksiz pokémonu Magikarp için Japonya'daki resmi Pokémon Youtube kanalında beyin hücrelerinize zarar verecek bir aşk şarkısı ve anime klibi yayınlandı: *tinyurl.com/ogz-107-magikarp*. Şarkıdan aldığınız müzikal zevki katlamak isterseniz sözlerin İngilizcesi de şurada: *tinyurl.com/ogz-107-magikarp-sozler*

■ Clannad, Kanon gibi efsanelerin yazarı Maeda Jun, kalp nakli yaptırması gerektiğini açıkladı. Yani şakası olmaz tabii de bu yapımların sağlıklı bir kalpten çıkmayacağı da belliydi.

■ 17-25 Eylül arasında, Tokyo'da, manganın 10. yılını kutlamak adına bir Fairy Tail sergisi açılacak.

■ Oda Eiichiro, One Piece'in mangasının son karesinin ne olduğuna karar verdiğini söyledi ve ekledi: "It's very cool".

■ Knights of Sidonia'nın mangakası ve animenin yapımcısı "üçüncü sezon olsa ne güzel olur" minvalinde bir muhabbet çevirdiler. O muhteşem ikinci sezonun üstüne bir de üçüncü gelmezse ayıptır zaten.

■ Tokyo Ghoul'un mangakası Sui Ishida, serinin ilk bölümünü 42 sayfalık şekilde yeniden çizecek.

■ Magi'nin mangasının bitimine çok az kaldı. Son hikâyenin ortalarındaymış.

■ Nisekoi'nin mangasına veda ettik. Mangaka Naoshi Komi ara vermeden hemen yeni bir şeyler yazıp çizmeye başladı bile.

■ Doraemon'un "çocuklara kötü örnek olması" nedeniyle Pakistan'da yasaklanması gündemde ("neden bazı ülkeler gelişmiş de bazıları gelişmemiş?" sorusunun yanıtını dikkatle bakarsanız bu cümlede bulabilirsiniz).

■ Death Note'un Hollywood'dan gelecek live-action filminde Ryuk'u Willem Dafoe'nun seslendireceği açıklandı. Oynardı da aslında, yakışırdı, seslendirmekle kalmasaydı.

■ Nihayet Nausicaa'daki Glider'ın gerçeğini yaptılar: *tinyurl.com/ogz-107-nausicaa*

■ Gantz'ın mangakası Hiroya Oku, takipçilerinden ikinci el değil yeni manga almalarını rica etti. Eren E. arkadaşımızdan alıntı yapıyorum: "O son bölümleri üstüne para verse almam".

■ Luffy'nin futbolcu Shinji Kagawa'yla yan yana top sektirdiği bir video mu istemiştiniz: *tinyurl.com/ogz-107-kagawa*

■ İstememiş miydiniz? O zaman hayran yapımı, tatlı bir Akira videosu verelim: *tinyurl.com/ogz-107-akira* (bu vesileyle şu aşmış live-action videoyu da unutanlar için hatırlatmış olayım: *tinyurl.com/ogz-107-akira-la*)

■ Dünya Cosplay Zirvesi 2016'daki yarışmayı Endonezya kazandı. Danimarka ve Fransa onu takip etti. Endonezya'nın sahne şovu şöyle bir şey mesela: *tinyurl.com/ogz-107-endonezya*



MODERN CHIMERALAR YOLDA

Tanrıcılık oyununda yeni perde

ABD Ulusal Sağlık Enstitüsü, Ağustos ayının başında insan kök hücrelerinin de kullanıldığı hayvan embriyolarına ilişkin deneylere ve bu deneylerde federal kaynakların kullanımına onay verdi. Evet, yanlış okumadınız, kısmen insan olacak hayvanlardan söz ediyoruz. Peki niye? Elbette "tam" insanlarda görülen ve çözümsüz birtakım hastalıklara çare bulmak için... Ayrıca bu kısmi insan olan hayvanlarda gelişecek kalp, pankreas ve böbrek gibi kimi organlar nakiller için de kullanılabilecek.

Ama olayı biraz eşelediğimizde oldukça ürkütücü detaylara ulaşıyoruz: Örneğin Alzheimer'ın tedavisi için insan beyin hücrelerine sahip hayvanların yaratılması söz konusu. Peki ya bu hayvanlar insan bilincine yahut zekâsına ulaşırsa? Etik kaygılara korkunun da eklendiği nokta işte tam burası. Yetkililer bu konuda önlemlerin alındığını ve böyle bir şeyin olmayacağını söylüyor şimdilik. Ayrıca deneylerde maymun ve şempanzeler katiyen kullanılmayacak.

Ben şahsen bu haberi ilk gördüğümde, yakın zamanda bitirdiğim STASIS'i düşünmeden edemedim. Bu heyecan verici ve ziyadesiyle önemli gelişmelerin bizdeki karşılığınınsa yüksek ihtimalle "domuz böbreği taktırmak günah mı hocam?" düzeyinde kalacağını bilmek büyük bir hayal kırıklığı... **-İhsan A.**

TWITCH CURSE'Ü SATIN ALDI

Canlı yayın platformu genişlemeye devam ediyor

Amazon'un son dönemki yatırımları oldukça dikkat çekiyor bildiğiniz gibi. Kendileri evvela 2014 yılında Double Helix Games isimli stüdyoyu, sonrasında da Twitch'i satın aldılar malum. Eh Twitch'i satın aldıktan sonra da Curse'ü ortalarda bırakmak olmazdı. İki sene sonrası beklense de, Ağustos ayında Curse sonunda Twitch tarafından satın alındı, yani Amazon'a geçti.

Curse'ün özellikle LoL entegrasyonu düşünüldüğünde -2015 yılında Riot Games kendilerine 30 milyon dolarlık yatırım yapmıştı- Amazon gibi çevrimiçi oyuncuklukla ilgilenen bir şirketin bu hamleyi yapması oldukça mantıklı. Bakalım bu satın almanın oyuncular için karşılığı ne olacak? **-İhsan A.**

GELECEĞİN DÖVMELERİ

Yeni Deus Ex'le aynı ayda olması biraz korkutucu değil mi?

Bu aralar dövme yaptırma niyetiniz vardı ve harıl harıl dövmeci mi arıyorsunuz? Eh, bence pek acele etmeyin. Yakın bir gelecekte öyle dövmeler söz konusu olacak ki, bugünkülerin pabucunun dama atılması pek sürpriz olmaz gibi.

MIT Medya Atölyesinin yakınlarda yayınladığı bir makalede, ekip yeni interaktif dövmelerini tanıtmış. Ana materyal olarak deri sağlığı için hiçbir mahsuru olmayan altın varak tercih edilmiş. Aslında ekip, deriye yapıştırılabilen/yerleştirilebilen türlü ufak cihazın palazlandığı bir ortamda bulunduklarını kabul ediyor; ancak kendi cihazları hem gündelik yaşam için kullanışlı, hem insan sağlığını tehdit etmiyor, hem de diğerlerinin aksine makul kaynaklarla üretilebilir. Hem de dövme yahu, daha ne olsun?

Peki, bu altın varak dövmelerle neler yapabileceğiz? Dövmelerimizin öne çıkan ilk fonksiyonlarından biri onları kontrol cihazı olarak kullanabilmemiz. Örneğin bu sayede TV'deki kanalı değiştirebilir ya da müziğin sesini ayarlayabilirsiniz. Ayrıca sıcaklık değerleri, o anki ruh halimiz gibi farklı "verileri" bu dövme/cihazlarla başkalarına göstermek mümkün. Son olarak, dövmeler NFC çipleriyle uyumlu olacak; bu da demek ki akıllı telefonlara da dövmedeki verilerimizi aktarıp saklamamız ya da genel olarak onlarla veri alışverişinde bulunmamız mümkün olacak.

Eh, üç vakte kadar konserlerde dövmelerini okşayarak şekil yapan DJ'ler yahut göbeğini kaşıyarak "Ölürüm Türkiye'm" dinleyen amcalar görebiliriz. Gerçi amcayı altın varaklı dövme yaptırmaya nasıl ikna edeceğiz, onu bilemedim bak. **-İhsan A.**

Makale için: tinyurl.com/ogz-107-duoskin





İLK KUANTUM UYDUSU FIRLATILDI

Veri transferi güvenliğinde yeni bir seviye

Çin hükumeti 16 Ağustos günü bugüne kadar geliştirilmiş ilk kuantum uydusunu yörüngeye yerleştirmeyi başardı. Peki, bu uydunun önemi ne? Uydunun iki sene olarak öngörülen görevi kapsamında, kuantum dolanıklığa göre sağlanacak iletişimin "hack-proof" yani hiçbir surette erişilemez/müdahale edilemez olması hedefleniyor. Peki bu nasıl olacak?

Adını eski bir Çinli bilim insanı ve filozof olan Micius'tan alan aletin çalışma prensibi kabaca şöyle: Uydu, dolanık foton çiftleri -ışığın atom altı parçacıklarının bileşenlerinin birbirlerine bağımlı hale gelmesi- yaratacak. Fotonlar yarı yarıya Avusturya ve Çin'deki merkez üslere ışıyacak. Burada kuantum fiziğine aşina olanların bilebileceği gözlemci etkisi devreye giriyor: İletişimi fark edilmeden dinlemenin hiçbir yolu yok! Kısacası iletişim dinlenirse üçüncü parti müdahilliği de ortaya çıkmış olacak.

Aslında Avrupa, Amerika gibi dünyanın birçok yerinde fiber optik kuantum-anahtar dağıtım şebekeleri mevcut. Bunların darboğazlarına baktığımızdaysa bu projenin neden önemli olduğu ortaya çıkıyor aslında: Şöyle ki dünya yüzeyinde bu şebekelerin birbiri arasında iletişim kurmakta sıkıntıları var, zira mesafe arttıkça sinyal zayıflıyor. Ancak uzaya çıktığınızda iş değişiyor. Gerçi uzaydan gene yeryüzündeki belli noktalara sinyal yollamakta ne denli başarılı olunacak orası belli değil. İki sene sonra göreceğiz. Çin'in 2030'da küresel bir kuantum telekomünikasyon ağı kurmak istediğini de belirtelim. Bu proje de onun köşe taşlarından yani. Hedef 2030!

Ayrıca çok tatlı bir arka hikâyesi var bu projenin. Aslında Viyana Üniversitesinden fizikçi Anton Zeilinger, söz konusu projeyle 2001 yılında Avrupa Uzay Ajansının kapısını çalmış ama proje kabul edilmemiş. Şimdi eski doktora öğrencisi olan Pan Jianwei Çin Bilimler Akademisinin başındaki kişi ve hocasının geçmişte kurduğu hayalle, ikisi birlikte geleceğe koşuyorlar. **-İhsan A.**



GEÇ OLSUN GÜÇ OLMASIN

Maymunlarla şempanzeler insanoğlunun izinde ilerliyor!

Kısa bir süre önce, bilim insanlarının yaptıkları çalışmalar neticesinde birtakım şempanze ve maymun dostlarımızın Taş Devrine eriştiklerini öğrendik. Aslında uzun bir süredir de oradalarmış! Daha birkaç on yıl evvel, etraflıca alet edevat kullanmayı sadece biz insanlara atfediyordu biyologlar. O yüzden takdir edersiniz ki bu gelişmeler çok önemli.

İnsan arkeolojisinde çalışmalar şu temel fikir besler: Eski çağlarda yaşamış insanların davranışlarını arkalarında bıraktıkları eşya ve eserlerden anlayabiliriz. O aletlerin üzerindeki bir çizik dahi gören gözlere çok şey söyler. "Eşek ölür kalır semeri, insan ölür kalır eseri" durumu yani. Bilim insanları artık eşeğin (maymunun) semeriyle de ilgileniyor. Bu yolla, primat arkeoloğu Christophe Boesch, Batı Afrika'daki bazı şempanze topluluklarının en az 4300 yıldır taştan yapılmış alet edevat kullandığını tespit etmiş. Benzer şekilde Oxford Üniversitesinden Micheal Haslam da kapuçin maymunları ve makaklarla ilgili çalışmasında Boesch'in tekniğini uyguluyor. Zaten hâlihazırda Brezilya'daki kapuçin maymunlar ve Tayland'daki makakların taştan yapılmış araç gereç kullandıklarına dair raporlar yayınlandı. Haslam olayı daha da derinleştirecek. Ama kendisine göre bu hayvanlar muhtemelen 500 bin ila 1 milyon yıldır zaten Taş Devrindeler!

Peki, neden hayvan dostlarımızın Taş Devrine girdiklerini bu kadar geç öğreniyoruz? Çünkü aslında alet edevat yapımında taş kullanımı o kadar yaygın değil kendilerinde (şimdilik keşfedilen kullanımlar coğrafi olarak çok kısıtlı). Bu muhtemelen maymunların taş bulamayacakları, yeşili bol yağmur ormanlarında yaşamalarından ileri geliyor. İkinci soruysa bu hayvanların neden teknolojide ilerleyemedikleri üstüne. Malum bunun için beynin birtakım bilişsel beceriler gösterebiliyor olması şart. Bu konuda primatolojist Richard Wrangham "beyin gelişimi için şart olan beslenme rejimine sahip değiller, maymunlar yemek pişirmede tıpkı yedikleri yemekler gibi ham" diyor. Çok daha basit cevaplar verenler bilim insanları da var: "Teknolojide epey ehlileşmiş bir maymun türü diğerlerinin gelişmesine engel oluyor olamaz mı?" (kaynak: BBC). **-İhsan A.**

NUMARANI ALIYORUM CANIM HABERİN OLSUN

Whatsapp'ın bilgilerinizi Facebook ile paylaşmasını önlemenin hâlâ bir yolu var!

Bildiğiniz gibi Whatsapp aslında bir Facebook iştiraki. Ama uzun süredir Whatsapp ve Facebook ayrı ayrı takılmaktaydı. Ta ki yakın zamana kadar. Hikâyeyi biliyorsunuz zaten, yeni kullanıcı sözleşmesinin getirdiği şartlarda sizin hesap bilgilerinizi -ki buna telefon numarası da dâhil- Facebook ile paylaşacağını söylüyordu şirket. Bunun sebebi elbette ki "reklam, reklam, reklam". Tartışma yaratan bu yeni şirket politikasını engellemenin bir yolu var. Demin kendim yaptım, siz sevgili okurlarımıza da çıtlatayım.

Whatsapp önünüze bu şartları getirdiğinde "Daha fazlasını oku" sekmesine tıklayarak "Whatsapp hesap bilgilerimi Facebook'la paylaş" seçeneğini boş bırakın. Ha, eğer hâlihazırda şartları kabul ettiyseniz de üzülmeyin: Otuz gün içinde Whatsapp hesabınızın Ayarlar bölümünden bu durumu düzeltebilirsiniz. Ayarlar bölümünde hesap sekmesine tıkladığınızda, Facebook ile hesap bilgilerinizin paylaşılmasını içeren bölüme ulaşıp onayınızı geri almak mümkün. Eh ne demişler, zorla güzellik olmaz. **-İhsan A.**





BİLGİ ZİNCİRİNİN BASAMAKLARI

Ve Edward Snowden'in Yeni İşi... –Erim Bilgin

Bilginin gerçekten dolaştığı seviyeler var ve sanırım takip ettiğimiz haberler daha ziyade taşıdığımız değerlerle alakalı. En kolay ulaştığınız haber tipi, yeni çıkan ürünler ve ünlülerle ilgili dedikodular olsa gerek. Şahsen teknolojiyle ilgili haberleri takip etmeyi seviyorum çünkü ortaya çıkan bilgi ölçülebilir, test edilebilir cihazlar veya programlarla alakalı oluyor daima. Politika ve yaşam haberlerininse tarih boyunca sürekli çarpıtıldığını okuduk. Putin'in ne düşündüğüyle ilgili gerçekten doğru bilgiyi alamam ki televizyondan! Burada "Deep Web" geyiği yapmıyorum size ama derim ki haberlerinizi her yerden alın. Özgür bilgiyi kovalayın. Sizinle farklı düşünen insanlarla konuşun, tartışın. İnternet bunun için en iyi ortam! Ve Dijital Özgürlük, bu özgürlüğünüzün farkında olun diye var.

Buradan konuyu Edward Snowden'in telefon kılıfı işine girmesine bağlarsam kızar mısınız? Kızarsınız elbette ama bu haberi de vermemiz lazım.

Gerçi dalga geçiyorum, ne kılıfı... Selfie çubuğu satacakmış. Tamam tamam, artık ciddiyim. Asi çocuğumuz **Ed Snowden**, tanınan hacker **Andrew "Bunnie" Huang**'ın yardımıyla, iPhone'ları casusluğa karşı daha dayanıklı hale getireceğine inandıkları bir kılıf tasarladı. Yani şey, aslında tam olarak kılıf değil sadece, ama, eh, özetle anlatayım:

Açık kaynak kodlu sistem telefonun işlemcisinden ayrı şekilde çalışarak devrelere giden sinyalleri dinliyor ve cihazın kullanıcıdan bu yönde bir istek gelmediği sürece her türlü radyo sinyaline kapalı halde olduğundan emin oluyor. İstek dışı bir sinyal gönderilmesi durumunda da hemen bildirim veriyor. Bir nevi "Uçak Modu"na alıyor cihazı yani - uçak modunun gerçekten düzgün çalışıp çalışmayacağı konusunda cihaz üreticiniz veya servis sağlayıcınıza güvenmeniz gerekmeyecek. Snowden, cihazı iPhone için tasarlama sebebini "birçok muhabir iPhone kullanıyor ve gizli servis dışında en hassas veri genelde onlarınki" diye açıkladı. Bir Kickstarter başlat artık be Ed!

PENGUENLER TEHLİKEDE



Bu ay Texas'ta düzenlenen 25. Usenix Güvenlik Sempozyumu'nda California Üniversitesi'nin Amerikan ordusuyla birlikte yürüttüğü çalışmalar sonucunda sunulan bir araştırma, Android telefonlar dâhil olmak üzere, neredeyse tüm Linux sistemlerini saldırıya açık hale getirecek bir yazılım hatasının varlığını duyurdu.

CVE-2016-5696 zafiyet kodlu TCP açığı, kullanan bir saldırganın internet üzerinden TCP protokolü kullanarak gönderilen paketleri okuyabilmesini sağlıyor. Bu şekilde iletişiminize burnunu sokan bir saldırgan, internet üzerinden şifresiz olarak gönderdiğiniz tüm bilgileri ele geçirebilir, sonra da sisteminize istediğiniz sunucuya bağlanıyormuş gibi göstererek erişim sağlayabilir. Özetle maruz kalmak isteyeceğiniz bir muamele değil.

Linux Kernel'inin çoğu sürümünde bu açık Temmuz ayında yamandı. Şu an açığa karşı en yüksek tehlikedeki cihazlar ise çoğunlukla Android 4.4 KitKat ve Linux Kernel'inin 4.7 sürümünü çalıştıran cihazlar gibi görünüyor. KitKat 4.4 cihazlar, şu anda Android cihazlarının %80'ine yakını demek oluyor bu arada. Yani durum ciddi Rıza Baba.

ŞU AN NE YAPABİLİRSİNİZ?

Aslına bakarsanız bu zafiyeti kullanarak gerçekleştirilmiş bir saldırı henüz ortada görünmüyor fakat yine de bu işleri önemseyen biriyseniz size bazı tavsiyeler:

■ Kalıcı bir çözüm şimdilik Linux Kernel'inin 4.7 sürümü ve üstü için mevcut. Açık kaynak kodu sayesinde ilerleyen haftalarda açıklar yamanacaktır, şimdilik.

■ Tüm Android cihazlarının Kernel güncellemelerinin yapılması gerekiyor. Yayınlanan güncel sürümleri kurun ve tam bir yama çıkana kadar en güncel tarayıcıları ve temel güvenlik kurallarını uygulamayı unutmayın.

■ Linux cihazınız üzerinden yaptığınız internet iletişiminizi şifreleyin. Her zaman HTTPS protokolünü kullanmanız gerektiğini zaten söylemiştim ama hatırlatalım: Electronic Frontier Foundation'ın yayınladığı HTTPS Everywhere eklentisini kapın. Android cihazlarınızda, şifrelenmiş iletişim kurduğundan emin olduğunuz tarayıcıları ve iletişim programlarını kullanın (Facebook, Instagram gibi uygulamalar da telefonunuzda bir tür tarayıcı olarak çalışıyorlar).

AYIN ELEMANI: MONİTÖR



Kasamızın yanında büyükanne kılığında bir kurt var dostlar!

Canavar gibi PC'leri toparlıyoruz ve iş emeklerimizin (ve elbette paramızın!) karşılığını "görmeye" gelince sahneye monitörler çıkıyor. Evet, bu ayki aksesuarımız, sistemimize "seni daha iyi görebilmek için" diyerek sulanabilmemizi sağlayan monitörler.

TEARING, 4K ÇÖZÜNÜRLÜK, IPS, TN... KAFALAR KARIŞIK

Monitör dendiğinde bu boyutta bir yazının açıklayamayacağı fazlalıkta detay ve özellik devreye giriyor; ama esas birtakım hususları açalım: İyi bir oyuncu monitörü araştırırken karşınıza belki de çözünürlükten bile önce panel teknolojisi konusu çıkacak. Günümüzde oyuncu monitörü diye satılan LCD ürünlerin çoğunun panel tipinin ya IPS (Samsung'da PLS) ya TN ya da VA olduklarını göreceksiniz. Her ne kadar sağladıkları renk kaliteleri ve farklı açılardan aynı düzeyde görsellik sunmaları ve "pahalılıklarıyla" IPS'ler daha öndeymiş gibi dursa da, tepkime süresi ve yenileme hızı gibi oyuncuları birebir ilgilendiren özelliklerde TN'lerin çok daha yüksek performans gösterdiklerini görüyoruz. VA ise IPS-TN arası denge diyelim kısaca.

Yenileme hızı dendiğinde tabii akla hemen Hz (Hertz) değeri geliyor. Bunun standardı 60'a tekabül ediyor. Yine de benim tavsiyem, eğer sisteminiz destekleyecekse 60 Hz'den daha yüksek olan monitörleri radarınıza almanız. Tepkime süresinde de ideali 1ms olarak düşünebiliriz. Bu arada ürünlerde genelde FreeSynch ya da G-Synch ibareleri göreceksiniz. Bunlar, ekran kartınızla monitörünüzün birbirleriyle iletişim halinde senkronize çalışmasını sağlayan ve Tearing (yırtılma) gibi sorunları ortadan kaldıran teknolojiler. İlki AMD ekran kartlarıyla, ötekisi NVIDIA kartlarla uyumlu sadece. Buna da dikkat etmek lazım.

Son olarak da çözünürlük mevzuuna değinmek istiyorum. Düşünülenin aksine, şu anda 4K çözünürlük biz oyuncular için en ideal olanı değil; zira 60 Hz'in üzerine çıkamıyoruz. Bu durumda orta karar sistemler için 1080p yani FHD (Full HD) yeterli olacakken, yüksek bütçelilere en azından bir WQHD (Wide quad HD) yakışacaktır.

144 HZ, 4K & IPS!

4K monitörlerde 60 Hz'nin üzerine çıkamıyoruz dedim ama bu yakında değişecek gibi. ASUS'un Computex 2016'da ortaya çıkardığı yeni ürünler arasında bir tane de 144 Hz 4K monitör var; hem de IPS panel tipine sahip. Yani inanılmaz bir renk cümbüşünü 4K çözünürlükte ve 144 Hz yenileme hızıyla verecek. IPS'lerin bu anlamda TN'lere göre geride olduğunu yazıda belirttim, dolayısıyla sözü edilen hız ayrı bir inanılmaz. Gözlerimiz bayram ederken muhtemelen ocağımıza incir ağacı dikilecek, orası ayrı. *Daha fazlası için: tinyurl.com/ogz-107-asus-computex*

TAVSİYELER

- ASUS VS229NA 21.5" 5ms, FHD, 50 ~ 75 Hz, 422 TL Panel tipi: VA
- AOC G2460VQ6 24" 1ms, FHD, 75 Hz [FreeSynch]– 765 TL Panel tipi: TN
- Acer XG270HU 27" 1ms, WQHD (Wide Quad HD), 144 Hz [FreeSynch]– 1391 TL

G-Synch alternatifi: Dell S2716DG (1.464 TL amazon fiyatı) Panel tipleri: TN



SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE (1000+ TL)

Bu kategoride toplayacağımız bir sistem ciddi anlamda ucuz olmak zorunda, dolayısıyla en yeni oyunları grafikleri kökleyerek oynayabileceğinizi düşünmeyin, fakat böyle bir sistemle 2 sene öncesinin oyunlarını ortalama ayarlarda, en yeni oyunlarıysa düşük ayarlarda, üstüne belki biraz FPS inişi de yiyerek oynarsınız. Bu sistem sadece 2014 ve öncesi oyunları denemek isteyenler için ideal olacaktır. O durumda bile ayarları çoğu zaman sağdan soldan kısmanız gerekecek.

GPU	CPU	ANA KART
GTX 750 Tİ	INTEL G3258	GIGABYTE GA-F2A88XM-D3H
460 TL	240 TL	280 TL
RAM	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON 8GB DDR3	TOSHIBA 500GB DT01ACA050	CORSAIR VS500 CP-9020097-EU
100 TL	130 TL	210 TL
TOPLAM: 1420 TL		

SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE (~ 2000 TL)

İşte şimdi modern oyunları efendi gibi oynatacak bir sistemden bahsetmeye başladık. GTX 960'la fiyat biraz yukarı hopluyor ama bu sefer elimizde daha efendi bir sistem var. Bu bilgisayarla video editlemek, animasyon yapmak gibi çok işlem gücü gerektiren işleri de ciddi olarak yapamayacağınızı hatırlatayım. Ama bununla 2015 oyunlarının çoğunu nispeten yüksek değerlerle oynayabilirsiniz. Yine en yüksek ayarlar değil ama bayağı yakın.

GPU	CPU	ANA KART
MSI R9 389 4GB	AMD FX-8320	MSI 970 GAMING
840 TL	530 TL	360 TL
RAM	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON 8GB DDR3	SEAGATE BARRACUDA GREEN 1TB ST1000DM003	SEASONIC M12II-620 BRONZE
100 TL	130 TL	340 TL
TOPLAM: 1960 TL		

SEÇENEK 3: YÜKSEK BÜTÇE (3000+ TL)

Diğer adıyla "züğürt çeneleri için egzersiz programı" olarak bilinen bu sistemi kurduğunuz zaman, masaüstü arkaplanınızda "MİLLET AÇ, AÇ!" diyen Yiğit Özgür karikatürünün belirdiğini görebilirsiniz. Bu sistemle tüm modern oyunları en üst seçeneklerde oynayabilir, VR HMD'ler kullanabilir, video editleme gibi hafızaya abanan işlere girebilirsiniz. Bu defa DDR4 RAM ve SSD de ekliyoruz, çünkü siz bunu hak ediyorsunuz.

GPU	CPU	ANA KART
GTX 1070 (veya iki tane!)	I5 6600K	GIGABYTE Z170XP-SLI
2000 TL	850 TL	510 TL

RAM	HDD	SSD	GÜÇ K.
KINGSTON 8GB DDR4	SEAGATE BARRACUDA 2TB ST2000DM001	SAMSUNG 250GB 850 EVO MZ-75E250BW	SEASONIC SEA-M12II-750
140 TL	250 TL	270 TL	410 TL
TOPLAM: 4430 TL			



"BAZEN YÜRÜMEDEN ÖNCE KOŞMAN GEREKİR"

Fonksiyonel ilk bölümümüz tamamdır!

Cowabunga, sevgili okur! Geçen ay oyunumuzun ilk karakter objesini yaratmış ve oyun ortamı içinde yaratılmasını tanımlayan kodları açıklayarak yazmıştık. Şimdi o küçük piksel herifin ayaklarını yerden kesme vakti.

ORTAM ÖNEMLİ

Game Maker'da, yarattığınız objeler nasıl "Step" denen anlar halinde işleniyorsa, aynı zamanda tüm o objeler "Room" yani "Oda" denilen ortamlarda işleniyor. Bir odanız yoksa, objelerinizin içinde var olabileceği bir uzay mevcut değil demek. Bunu hemen düzeltelim izninizle.

Rooms seçeneğine tıklayıp "Create Room"u seçelim. Şimdi, karşımıza çıkan odanın boyutlarını ben 640x480 olarak ayarladım, GM'ye başlangıç projeleri için iyi bir çözünürlüktür. Bu hem programın standart oda çözünürlüğüdür, hem de düşük çözünürlükle çalışarak elinizdeki kaynakları etkili kullanmayı öğrenirsiniz.

"Backgrounds" sekmesinden background 0'ın değerini resimde görebileceğiniz gibi gri ile değiştirdik. Şimdilik değişikliğimizi onaylayıp çıkalım ve bu haritaya koyacak bir duvar örelim. "Objects" sekmesinden duvar objemizi seçelim ve haritaya bundan döşeyerek karakterinizin üstünde koşabileceği, engeller ve uçurumlar aşabileceği basit bir test haritası oluşturalım. Son olarak, soldaki objeler kutusuna tıklayıp "*erim*" objesini seçtikten sonra, kendisini de test haritamızın başlangıcına yerleştirelim.

Gördüğünüz haritada bir zemin objesinin oyuncunun basit hareketlerine ne kadar uyacağını ölçebilecek tüm temel elementler var: Düz bir zemin, çarpabileceğimiz bir duvar, üzerinden atlanacak bir çıkıntı, kafamızı vuracağımız bir tavan, üzerinden atlayabileceğimiz bir delik ve son olarak, üzerine düşebileceğimiz bir alt platform. *erim*'in bu oda içinde, duvar objeleriyle çevrili şekilde yaratılacak olmasını sağladık. Şimdi dolaştıralım.

KONTROLÜ ELE ALALIM

Daha önce yarattığımız *erim* objesine geri dönüp bir step event'i ekliyoruz. Yine yandaki sekmelerden bir script alıp, listeye sürükleyelim. Tekrar kod yazma zamanı:

```
1 | /// Platform Fizik Kanunları
2 | var sag = keyboard_check(vk_right);
```

2, 3 ve 4'üncü satırlar aslında birazdan yapacaklarımız için elzem değil, fakat işimizi kolaylaştıracaklar. "*var*" bir GML tanımı; kendisinden sonra gelecek ismin yerel bir değişken olacağını belirtiyor. Yani bunlar da "x=5" gibi değişkenler, fakat başlarına "var" belirtecini koyduğumuz zaman, sadece mevcut kod dosyası içinde bu değere sahip oluyorlar. Yani adı üstünde *yerel* değişkenleri, belirtildikleri bu step kodunun dışında etkin göremeyiz.

Değişkenimizin adını "sag" koydum, çünkü eşit olduğu şey yine bir GML komutu olan "keyboard_check" ile tanımlanmış (vk_right); yani klavyenin sağ ok tuşuna basılması. *keyboard_check* aynı zamanda benzer isimli "pressed" ve "released" diye devam eden kardeşlerinden ayrılıyor; bu koşulda, bahsi geçen tuş basılı olduğu sürece, kendisine atanmış görevler geçerli olmaya devam ediyor - her ne atamışsanız. Sağ tuşa basıldığında olmasını istediğimiz her şey için bir saat komut gireceğimize, bu sayede "sag" deyip devam edebiliyoruz.

```
3 | var sol = keyboard_check(vk_left);
```

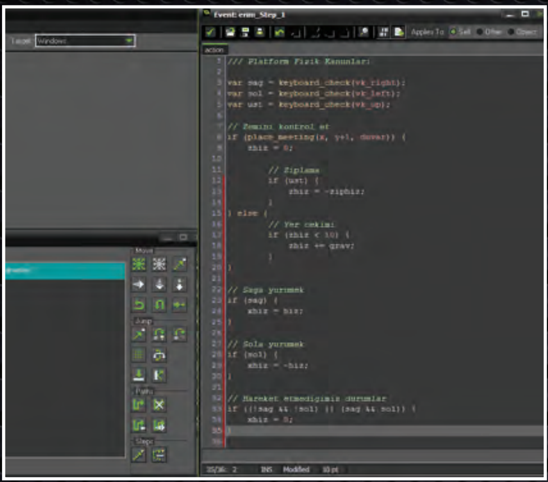
Aynısını diğer yön için tanımladık.

```
4 | var ust = keyboard_check(vk_up);
```

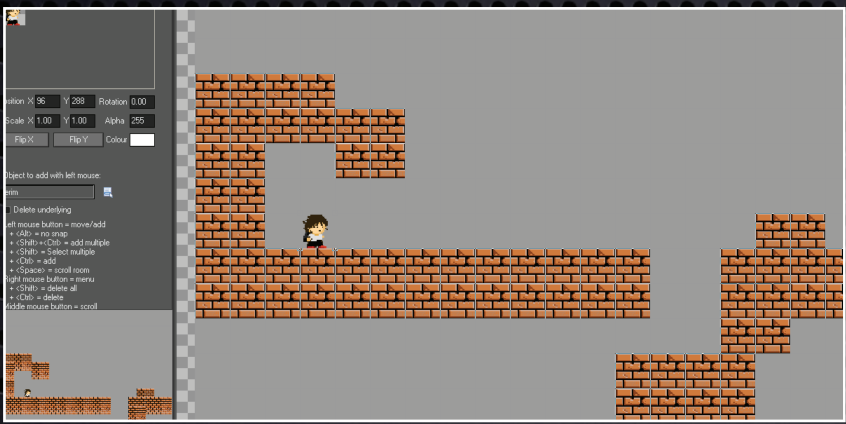
Ve zıplama fonksiyonu elbette.

AYAĞIMIZ YERE BASSIN

Karakterimizin zıplayabilmesi için, ayaklarının yere basıyor olması lazım, yoksa oyuncular



Karakterimizin zıplayabilmesi için, ayaklarının yere basıyor olması lazım yoksa oyuncular havada sonsuza kadar zıplayarak bölümün üzerinden uçar gider.



havada sonsuza kadar zıplayarak bölümün üzerinden uçar, gider. Bunu da her zıplamadan önce, ayağımızın altında bir zemin olup olmadığını kontrol eden bir kod ile yapacağız. Bir satır boşluk bırakıp devam edelim.

```
6 | // Zemini kontrol et
7 | if (place_meeting(x, y+1, duvar)) {
8 |         zhiz = 0;
```

"if" (eğer) komutuyla bir "öyle ya da değil" koşulu tanımlıyoruz. *Eğer* "place_meeting" olarak geçen *buluşma noktası*'nda *erim* objesi, bir duvar objesinden bir piksel daha yukarıda (y+1) fakat onunla aynı yatay hizada (x) ise, bu o objenin üstünde olduğu anlamına gelir.

"if"in etkili olacağı kısmıysa, hemen arkasından gelecek parantezle tanımlıyoruz. Bu arada açtığınız her parantezi mutlaka kapatmayı unutmayın. Şimdi burada "Eğer," dedik, "karakter bir duvar objesinin üzerinde durmaktaysa, dikey yönde hareket hızı doğal olarak sıfır olmuş olacak." Bunun ardınan zıplama hareketini tanımlayalım.

```
10 |        // Ziplama
11 |        if (ust) {
12 |                zhiz = -ziphiz
```

Şimdi burada, ayaklarımızın yere basıyor olması koşulunun içine o ilk "if" komutuyla zıplama fonksiyonunu tanımladık. Daha önceden "ust" ismiyle tanımladığımız zıplama tuşuna basıldığında, zhiz değerimiz "eksi ziphiz" kadar artacak, çünkü eksi değer Game Maker'da yukarı çıkması demek olacak.

if koşullarımız için açtığımız parantezleri kapatıp devam edelim.

```
13 |        }
14 | } else {
```

Unutmayın, yukarıdaki satıra kadar olan kısım deminki "Ayaklarımız yere basıyor ise" koşulunun içeriğiydi. Şimdi, **else** ile bu koşul geçerli *değilse* ne yapılması gerektiğini tanımlayacağız.

```
15 |        // Yer cekimi
```

Ayaklarımız yere basmıyorsa elbette yerçekiminin parmaklarında olacağız demektir.

```
16 |        if (zhiz < 10) {
```

Eğer düşerkenki dikey hareket hızımız 10'a ulaşmamışsa,

```
17 |                zhiz += grav;
18 |        }
```

Oyun düşme hızımıza sürekli geçen aydan hatırlayacağınız 1 değerindeki grav değerini ekleyecek. Bir noktada, düşüş ivmemiz maksimum değer olarak tanımladığımız 10'a ulaşacak ve o hızdan daha hızlı düşmeyeceğiz artık.

SAĞCILAR SOLCULAR

Şimdi, bir satır boşluk bırakıp sağa-sola hareketimizi tanımlayalım. Bu da sandığınızdan çok daha basit olacak:

```
20 | // Saga yurumek
21 | if (sag) {
22 |        xhiz = hiz
23 | }
24 |
25 | // Sola yurumek
26 | if (sol) {
27 |        xhiz= -hiz
28 | }
```

Burada ne yaptığımızı anladınız mı? Sağa yürümek için, kodun başında tanımladığımız, klavyedeki sağ tuşa basılması durumunda oluşan "sag" durumunda, yine geçen ay tanımladığımız yatay hız değerimiz xhiz'ı alıp, 4 olarak tanımladığımız "hiz" değerine eşitliyoruz. Sonra da aşağıda aynısını sol için yaparken, tek fark olarak xhiz'ı "-hiz" olarak tanımlıyoruz, çünkü Game Maker'da hareketin doğal yönü sağ olarak tanımlanıyor, sola doğru hareket başına eksi alıyor.

```
30 | // Hareket etmedigimiz durumlar
31 | if ((!sag && !sol) || (sag && sol)) {
32 |        xhiz = 0;
33 | }
```

Burada, diğer ihtimalleri ele alıyoruz. Eğer, oyuncu sağ ve sol tuşların ikisine de basmıyorsa, VEYA, sağ ve sol tuşların ikisine de *aynı anda basıyorsa,* yatay hızımız xhiz hemen sıfır oluyor. Burada "&&" karakterleri "VE" demek olurken, "||" karakterleri de "VEYA" oluyor. Böylece komutları birbirine bağlayıp, birden fazla etmene göre değer değiştiren kısımların nasıl hareket etmesi gerektiğini belirleyebiliyoruz. Bu arada, başında "!" ile başlayanlar da "bu belirttiğim şey *DEĞİLSE*" demek oluyor. Yani 31. satırda, "Sağa basılmıyorsa VE sola da basılmıyorsa; VEYA sağa basılıyorsa VE aynı anda sola da basılıyorsa; yatay hızımı sıfır olarak ayarla" demiş oluyoruz.

```
35 | // Yatay çarpışmalar
```

Çarpışma veya "collision", oyun ortamındaki bir objenin ötekine temas etmesi durumuna verilen genel ad. Duvarlara toslamak, yerden eşya almak, düşmanlara saldırılarınızın temas etmesi gibi durumlar hep collision mekanikleriyle mümkün.

```
36 | (place_meeting(x+xhiz, y, duvar)) {
37 |        while (!place_meeting(x+sign(xhiz), y,
duvar)) {
38 |                x += sign(xhiz);
39 |        }
40 |        xhiz = 0;
41 | }
```

Bu kodda, önce ilerlemek istediğimiz yerde tam bir piksel yanımızda katı bir obje olup olmadığına bakıyoruz ve eğer yoksa oraya ilerleyebiliyoruz. Duvara bitişik hale gelmişsek de artık yatay hareket edemiyoruz.

Artık oyunda zaman, mekân ve temel karakter kontrollerimiz olduğuna göre, buradan sonra kendi test projelerinizde de daha geniş fonksiyonlarla deney yapmak konusunda daha rahat olacağınızı tahmin ediyorum. Eğer kod yazma kısmıyla ilgili içinizi kıpırdatan bir şeyler olduysa ve kod yazmaya ilgi duyuyorsanız, Python dili başlamak için çok iyidir, önerebilirim.

Bununla birlikte, bu ayki yerimizin sonuna geldik. Oyunumuzu hep birlikte **tinyurl.com/ogzgame-erim** adresinde geliştirmekte olduğumuzu hatırlatayım. Oyuna eklemek istediğiniz karakterler, mekanikler, bölümler, müzik vs. olursa bu adrese yükleyebilir veya erim@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz. Önümüzdeki ay görüşürüz! :) **-Erim**

PIXEL

VS // YAZIT // ORADAYDIM // MEDYA





Ömer: Emrecim geçen tornavida mı ne arıyordum, açtım alt çekmecemi, PSP'mle göz göze geldim. Nasıl böyle bir hoş hissettim anlatamam. Aldım çekmeceden, sarıldım, gece yastığımın altına koydum falan sonra. Ya PSP ışıklı spor ayakkabıdan sonra insanoğlunun icat ettiği en müthiş ikinci şey değil midir?

Emre: Olabilir haklısın Ömercim, zira DS o kadar harika ki insanlar icat etmiş olamaz, o yüzden senin listeni bilemeyeceğim. Çift ekran, mikrofon, dokunmatik ekran, her zevke göre oyunlar... İnsanoğlu el ele verse bile bu kadar müthiş bir şey yapacak kadar gelişmiş değil henüz. Kesin uzaylılar var DS'in teknolojisinin arkasında bence.

Ö: Hahah uzaylılar tuhaf yaratıklarmış o zaman vesselam. Ya şu işlevsellik ve oyunlar mevzularına az sonra girerim de bir şey itiraf etmek istiyorum önce; ben biraz şekilci bir adamım. PSP de o jet siyahıyla, upuzun ekranıyla, gıcır gıcır tuşlarıyla inanılmaz klas bir aygıt değil midir? Vita bile o kadar şekil durmuyor yahu! 3DS neyse, o koyu mavili siyahlı standart şeysi tatlı da DS de hakikaten çirkin bir alet be arkadaş. Bende bir de yurtdışından gelen iğrenç bir açık mavi DS vardı, kafede falan oturur oynarken, kalem de var zaten, millet makyaj yapıyorum zannediyordu belki de. Halbuki PSP öyle mi? PSP'yi bir çekersin, kafedekiler "ınının" der!

E: Ya bari sen kitabı kapağına göre yargılama be Ömerim. Üstelik görsellik dediğin de değişken bir kavram, bence DS'in görüntüsünde sıkıntı yok. Senin "ınının" efektini benim çift ekranda oynadığımı görenler veriyordu direkt. Yemişim görüntüsünü, taşınabilir konsol dediğinin batarya ömrü uzun olacak ki taşıdığına değsin önce. DS'in batarya ömrü PSP'yi ikiye katlar bir kere. Hadi onu da geçtim, cart-curt CD okuma sesleri eşliğinde sonu gelmeyen yükleme süreleri falan, 10 dakikalık yolda ne kadar oyun oynayabileceksin ki?

Ö: Yaaa işte senin de yüzünde yüksek çözünürlüklü, iri, cam gibi ekranın olsa senin de pilin az gider, yapacak bir şey yok. Yine en önemli şey oyunlar tabii öte yandan. Şimdi DS düşmanı gibi davranmam mümkün değil, hastası olduğum DS oyunlarını say say bitmez ki PSP'de o kadar fazla sayıda kaliteli oyun yok. Ama olanlar da çok fena be abi. Yani ne bileyim, Advance Wars'tansa Tactics Ogre, Devil Survivor'dansa Persona, Elite Beat Agents'tansa DJMax, Zelda'dansa MGS, Mario'dansa God of War her zaman tercihimdir. İşte dediğim gibi, PSP'de bu liste çok da uzamıyor; DS'te daha bunun Pokémon'ları, Castlevania'ları, elbette ki The World Ends With You'su, şunları bunları var da, Persona, MGS falan

132



SON JETON: NFS UNDERGROUND 2

» Gece ve benzinin muhteşem birleşimi. NFS serisinin zirve noktası.

135



PİKSEL YAZITLARI

» Konsollara yalnızca kendi üretici firmalarının oyun yaptığını düşünsenize.

136



PİKSEL MEDYA

» Çoğumuzun post-apokaliptik denen şeyi yeni öğrendiği zamanlar.

DS



deyince de akan sulara kal geliyor biraz.

E: Valla benim de PSP'de sevdiğim oyunlar var ama DS'in yanında devede kulak kalıyor doğrusu. 8 yıllık DS sahibiyim hâlâ kurutamadım DS oyunlarını, hâlâ da oynayacak bir sürü oyunum var. Ama bence sen PSP için ne kadar sevsen de aynı şeyleri söyleyemezsin. O yüzden DS'in satış rakamları rekorlar kırdı, çeşitliliği eşsiz çünkü. Nintendo tarihi boyunca hiçbir zaman en güçlü konsolu yapmadı ki zaten, ama birinci bitirdiği her sezonda en iyi oyun kütüphanesini sundu. Tıpkı DS'te de olduğu gibi.

Ö: Ya şimdi "quality over quantity" diyeceğim ama onu da diyemiyorum, "DS'teki oyunlar daha az kaliteli" desem kendimi dövesim gelir. İşte ama PSP klaslığıyla, MGS-Persona gibi fanboyu olduğum oyunlarıyla, ne bileyim açıp anime falan izleyebildiğin bir aygıt olmasıyla çok başka benim için. Hatta hayatta sahip olduğum konsollar içinde en bir böyle duygusal bağ kurduğum aygıt da odur. Duygulandım da bak şimdi bunları yazarken, bari gidip biraz öpüp koklayayım PSP'mi...

E: İnanır mısın senin gibi PSP hastası başka bir dostum da aynen anime izlemek için kullanıyordu aygıtı. Teknolojik kuvvet açısından DS'den öndesiniz zaten bunu inkâr edemem. DS'in vadettiği konsolun sıra dışı özelliklerinden faydalanan yenilikçi oyunlar ve geniş oyun yelpazesi zaten. Castlevania'lar, Dragon Quest'ler, Final Fantasy'ler, Hotel Dusk'lar, Professor Layton'lar, Metroid'ler ve daha neler neler yani... Düşün, bir konsolu 7 yıldır aktif biçimde kullanıyorsun ve yine de oyun arşivini kurutamıyorsun. Daha geçen senenin başına kadar oyun çıkıyordu DS'e. Üzerinde bu kadar emeği olan bir konsolun kapağını açıp ekranını el niyetine öperim ben be...



HABERLER

- Haber sayılmaz belki ama **Games-com**'daki devasa retro oyun alanını ve eski makinelerle cebelleşen veletleri görünce pek bir hoş oldum.
- **Goldeneye 007**'nin yeniden yapımı projesi vardı bir ara, iptal edilmişti sonradan. O iptal olan oyuna ait yarım saatlik bir oynanış videosu düştü internete. Ve ne yazık ki harika görünüyormuş…
  tinyurl.com/ogz-107-goldeneye
- **Rome: Total War**, iPad'e geliyor. Ve hiç de mobil oyunlaştırılmamış, gayet de taş gibi duruyor:
  tinyurl.com/ogz-107-rome
- Metroid hayranları serinin 30. yılı şerefine **Metroid 2**'nin yeniden yapımını yayınladı. Nintendo uyanmadan indiriniz:
  tinyurl.com/ogz-107-metroid-2
- **Disney**'in üç unutulmaz oyunu Aladdin, The Lion King ve Jungle Book, gog.com'da yeniden satışa sunuldu. Tanesine 10 dolar demişler ama, şaka gibi.







Geçen ay Selam OGZ'ye düşen bir mektubu bulacaksınız aşağıda. Atari salonu günlerini öyle güzel anlatmıştı ve bizi öyle tatlı bir nostaljiye sürüklemişti ki Selam OGZ'de kullanmak için kısaltmaya elimiz gitmedi, tam halini paylaşalım istedik:

Bir Ataristin Hatıra Defteri

90'lı yıllar... Gençlik yıllarım atari salonlarının da altın yıllarıydı. Düşünsenize o zamanlar şimdiki gibi evinizde konsol veya PC'nizden multiplayer oynama imkânınız yok, internet cafe'de ağ üzerinden oynama imkânınız yok, net cafe yok çünkü. Mevcut konsol ve bilgisayarınızdaki oyunların görüntü ve ses kalitesi atari salonunun yanından bile geçemez. Bu nedenlerle kalabalık, popüler yerlerdi atari salonları. Atari salonu tabiri de bir enteresan. Nesneyi ilk çıkan markayla adlandıran yurdum insanı kâğıt mendile selpak, margarine sana dediği gibi arcade salon bizde atari salonu olmuştu. Salon kelimesi de ilginç, eski bir tabir. Western filmlerindeki kasabanın ortasında tabelasında kocaman SALOON yazan bar olur, herkes viskisini içerken birbirini keser, kapıdan biri girdiği zaman kafasını çevirip bakar ya, o geliyor ilk aklıma. Atari salonları da western saloon'ları gibi herkesin birbirini kestiği, süzdüğü yerlerdi. Şu an olsa atari salonuna atari cafe denirdi herhalde. Salon tabiri bitti, cafe dönemi başladı, tuvaletin lavabo olması gibi bir şey.

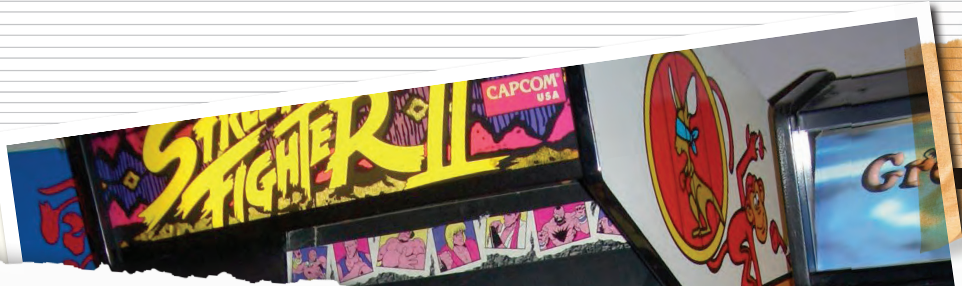
Birisi oynarken jetonunuzu atarsınız, 2p start tuşuna basarsınız, oyun durur, ekranda bir yazı: "Here Comes a New Challenger". İlk bi' karşılıklı süzme olurdu. Ben bakardım yanına girdiğim kişinin ilk tepkisine, bunları gözlemlemek hep çok zevkli olmuştur. Eğer iyi bir oyuncuysa sizinle pek ilgilenmez, orta seviye bir oyuncuysa temkinli bir bakış, eğer acemi bir oyuncuysa "abi neden girdin ne güzel oynuyordum, şimdi noolacak?" kaygılı bakışı, son jetonunu oynayan acemi oyuncuysa "etme eyleme" diyen buğulu gözlü "puppy eyes" bakışı. Puppy eyes'a dayanamazdım, jetonum da varsa bilerek yenilirdim ama jeton azsa, "sadece en güçlüler hayatta kalır, kusura bakma..." Oyunların harareti izleyici ve sırada bekleyen oyuncu çokluğuyla veya rakiplerin rekabet geçmişiyle doğru orantılı olurdu. Ben çok interaktif oynardım dövüş oyunlarını. Komboyu koyunca veya kritik bir darbede hemen tepki verirdim ama en güzeli hele son raunt kombolu süper ölüm çakmaktı herhalde. Hele bir de rakibi yenmişseniz son ölüm hareketiyle müthiş, en üst seviye atari salonu deneyimi yaşardınız. Anlaşıldığı üzere dövüş oyunları benim favorim olmuştu, zaten karşılıklı oyuna girme, rekabet en çok dövüş oyunlarında olurdu. Tabii göreceli bir şey ama dip not olarak düşeyim; bence gelmiş geçmiş en güzel dövüş oyunu *The King of Fighters 97*'dir.

Tabii atari salonu sadece dövüş oyunu demek değildi, ilerlemeli beat 'em up'lar (en klasik örneği *Final Fight*, atari salonu jargonunda *Hagar*), platformlar, spor oyunları ve muhtelif arcade oyunlarıyla dolu olurdu mekân. Ben bu tarz oyunları da dövüş oyunu psikolojisinden bıkınca mola niyetine, kafa dinleme amaçlı oynardım. Ama bir de bunları ciddiye alarak oynayanlar vardı, ben tek jetoncu derdim onlara. Tek jetoncuların amacı tek jetonla oyunu bitirmek veya en iyi skoru yapmaktı. Benim tanıdığım en has tek jetoncu Gökhan'dı. Yaşı büyüktü, işten boş vakitlerinde gelirdi, fazla jeton harcamazdı. Yeni bir oyun gelince ilk olarak tek jetonla hep o bitirir, skor tabelasının tepesine GOK yazıp giderdi. Ama öncesi de var tabii, ilk başlarda oyunu oynamaz, jeton harcamazdı Gökhan. İlk giren tavşanların oyunlarını arkalarında bir teknik direktör Jose Mourinho duruşuyla izler, oyunu etüt ederdi. Sonra kendi oynamaya başlar ve her gün biraz daha ilerlerdi, hiç continue yapmazdı. Tekrar, sabırla, bir daha, baştan... Kişisel tecrübeler ve etütler sonrası oyunu hatmeder, disiplinli ve kararlı bir şekilde oyunu tek jetonla bitirir, en iyi skoru yapıp GOK yazar, gururla ekrana bakar, mutlu şekilde giderdi.

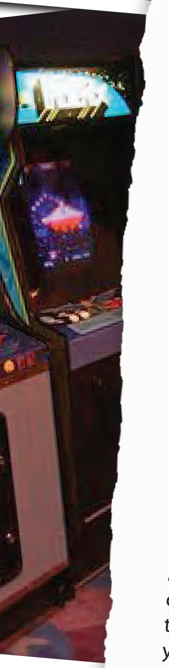
Şu an düşünüp şaşırdığım şey oyun içi hareketlerin bulunuşu. Yani mesela aduket nasıl atılır netten bakamıyorsunuz, oyunun kitapçığı yok veya pause yapıp komut listesine bakamıyorsunuz. Ama birileri bu hareketleri buluyor, sonra yayılıyorlardı. Hadi diyelim ki *Street Fighter* oynuyorsunuz, raunt içinde deneyerek hareketleri bulabilirsiniz de, *Mortal Kombat* fatality'leri nasıl keşfedilmiş hayret. Kısıtlı sürede belli mesafede belli hareketi yapacaksın. Tek başına bulması çok zor ama anonim, toplu çalışma, deneme, yanılma, kulaktan kulağa iletişim yollarıyla hepsi bulunuyordu. Benim tanıdığım en has hareket kaşifi İbrahim'di. Jetonu çok olurdu ve hareket bulma hastasıydı. İbo'nun ellerini seyreden çok olurdu, sorunca pek söylemezdi çünkü. *Mortal Kombat 2* oynar, Shang Tsung'ı alır, her raunt sonu başka bir karakterle farklı bir fatality yapardı. Hadi fatality'ler de bulunuyor da *Tekken*'de King'in kapma kombolarını yapardı İbrahim, nasıl keşfediyorsun be arkadaş kısıtlı sürede doğru tuş kombinasyonunu? Ben de İbo'nun





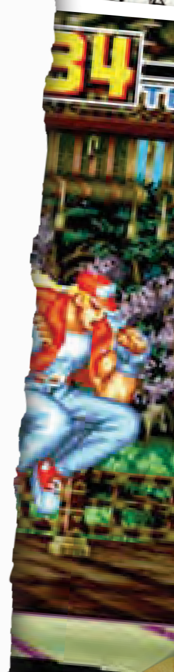














ellerinden öğrenip yapıyordum. Seneler sonra evimde PS2'de *Tekken 5* komut listesine bakınca ne gülmüştüm. Çünkü İbo'nun ellerinden öğrendiğim kombinasyonlarda meğer ne kadar çok gereksiz tuşa da basıyormuşuz ama ilk nasıl öğrenirsen öyle gider ya, ben de öyle yapmaya devam ettim. Bir de İbo'nun kombinasyonuyla tuş zamanlamasını yapmak daha kolay. Tenks İbo! Bir abi vardı 40 yaşlarında, ismini hatırlamıyorum pidecide çalışır, çalışma aralarında salona gelirdi, haliyle kıymalı pide kokardı. *Super Street Fighter*'ın yeni olduğu ya da bizim salona yeni geldiği zamanlardı. Abi safkan bir Guile hastasıydı, sadece Guile'ı alırdı. Yavaş sonic boom (biz alexpu derdik o zamanlar) atıp arkasından gitmeye bayılırdı. Çok mülayim bir abimizdi, oyununu oynar vakti dolunca giderdi, "kumarım-içkim yok, bunun hastasıyım" derdi. Hadi biz 80 jenerasyonu Commodore 64'lerle başladık video oyununa, sonra türlü platformda oynamaya devam ettik. Sen nasıl başladın be abi? Abinin hayatını, sosyal çevresini falan düşününce yolunun Guile'la kesişmesi çok enteresan gerçekten. Demek ki insanın içinde olunca oluyor, bu da video oyunlarını hor görenlere kapak olsun.

Anonim atari salonu yanında kendi jargonunu beraber getiriyordu. *Street Fighter*'da hadouken'e aduket, shoryuken'e horyuken, Guile'ın flash kick'ine jilet, *KoF*'ta Kyo Kusanagi'ye çakmakçı, *Fatal Fury*'deki yaşlı judocu Jubei'ye dede, super move'lara ölüm hareketi, ama en ilginci *Final Fight* oyunun kendisine *Hagar* diyorduk. Ama *Final Fight*'ta Haggar en az oynanan karakterdi çünkü oyunun tek jetonla temel bitirme taktiği olan yumruk saydırma Haggar'la yapılamıyordu.

Atari salonlarının atmosferi şehrin bulundukları bölgesine ve müşteri portföyüne göre şekillenir. Kenar mahalle salonları kesif tuvalet kokulu, tavanda sigara dumanı bulutlu, doğru düzgün çalışmayan joystickli; oyuncular da belalı karanlık tipler olur. Tek en güzel yanı jeton ucuzdur. Bu tarz mekânlarda iyi oyuncu pek olmaz. Elit muhit salonlarının kendisi temiz, oyuncu portföyü düzgün, jetonu pahalı olur ama buralarda da pek iyi oyuncu dolanmaz. En güzeli şehrin merkezinde bulunan salonlardır, her telden insan gelir. Duman ve koku kabul edilebilir, oyuncu kalitesi yüksek, makineler bakımlı olur. Ben genelde merkez salonlarına giderdim. En çok kapışma burada yaşanırdı. Tuvalet kokusu demişken, pis olan bu tuvaletlere hiç girmezdim. Tuvaletler tel sokan ataricilerin yakalanıp tokat yiyip hırpalanma yeriydi. Benim de acı tecrübelerim var :) Tel sokmak nedir bilmeyen arkadaşlara anlatayım; makinenin jeton haznesine jetonu atarsınız, jeton kanaldan düşerken başka bir metal donanıma çarpar, devre tamamlanır. Bunun yerine teli jeton deliğinden içeri sokar, kanalı hisseder, ilerleyip metal donanımı bulursanız hafif darbelerle credit'ler gelir. Benim denemişliğim var, maksimum 99 credit oluyor, 99'dan sonrası yazmıyor. Sonra bu tel sokma işi yaygınlaşınca makinelerin kanallarını daha bir alengirli yapmaya, o da yetmeyince etrafta yakaladığını tuvalete götüren adamlar bulundurmaya başladılar. En sonunda görünce "vay be, şeytan icadı" dediğim, şimdilerde benzinliklerdeki sakız makinalarında olan jeton yuvasına koyup çevirme mekanizmalı, tel sokmanın imkânsız olduğu makinaları koydular. Sonra büyüdük, modası geçti falan, yapmaz olduk. Teli nereden buluyordum acaba? *Fallout 4* oynar gibi etraftan topluyorduk herhalde, ilginç. Sanayide çalışan çocuklar atölyelerinde tenekeden jeton yapıp oynarlar, yakalanınca da tuvalette çok pis dayak yerlerdi. Nedense onları daha ayrı bir özenle zopalarlardı.

Yurtdışı atari salonu deneyimlerinden de bahsedeyim. En güzelinden başlayayım; sene 2008, yer Çin - Guangzhou. Sokakta gezerken dışarıda hiçbir tabelası olmayan, kıyıda köşede saklı olmasına rağmen nasıl bulduğuma şaşırdığım (atari salonlarının kendine has bir sesi vardır, tiz ince bir ses, onu duyup da mı girdim içeri, yoksa müptezel müpetezeli tanır hesabı kan mı çekti bilemiyorum) Çin işi atari salonuna girince daha bir şaşırdım. Japon mangası gibi gözlerim büyüdü, ağzım açıldı içeriyi görünce. Sanki zaman makinasıyla 90'lara gelmiştim. Sebebini bilmiyorum, dünyayı geriden takip eden Çin kültürü mü desem, yoksa parasızlıktan PC alamamış Çin gençliği mi... Ama salon EFSANEYDİ. İçerisi tıklım tıklım. 2008 senesi, yan yana 10 tane *Kof 97* makinası! Müthiş!! Basketbol sahası büyüklüğündeki salonun yarısı Uzakdoğu ülkelerine özgü türlü şans oyunu makinalarıyla, diğer yarısı da en güzel arcade oyunlarıyla doluydu. Himmen jeton alıp *KoF*'un başına geçtim. Makinalar enteresan, iki kişi sırt sırta iki makinadan oynuyordu, bizdeki gibi tek makinada yan yana değildi. Yenilen yandan kafasını eğip "beni kim yenmiş acaba?" diye bakıyordu. Beni görünce mantar gibi yandan başka kafalar çıktı. Çinlilerin pek bir ilgisini çekmiştim 1.90'lık (onlara göre tabii) batılı beyaz yarma tipimle. Müşterim çoğaldı, devamlı yanıma giriyorlardı. Yendim, yenildim, en son bir tanesi uzaktan Kyo Kusanagi tipli bir sanayi bebesini çağırdı. Mekânın kralıydı belli ki, alkış kıyamet eşliğinde patates etti beni. 2 hafta her boş vakitte gittim salona, uzaktan ahbap bile oldum bazılarıyla. Ben onlarla İngilizce konuşup, onlar bana Çince cevap vermeye çalışıp, en son Tarzancaya bağlayıp iletişim kurmaya çalışıyorduk.

2007, Güney Kore - Pohang. Yine içgüdülerimle bulduğum salon hayatımda hiç görmediğim, hatta amacın ne olduğunu anlamadığım makinalarla dolu. Salonda köşede orijinal Namco kaplamalı Tekken makinası görünce pek bir sevinmiştim. Attım jetonu oynamaya başladım, hemen girdi yanıma bir arkadaş. "Hehe Kore'deyiz ya, kesin Hwoarang ya da Baek'i alır" dedim içimden, eleman ayı Kuma'yı aldı. Ben favorilerimden Paul'ü seçtim. Eleman patates etti beni. Kuma nedir ya?! Dövüş oyununa ayı konur mu arkadaş!? Sinirim bozuldu, zaten vaktim de yoktu, çıktım gittim salondan.

2006, Kanada - Sorel. Bir şeyler içmeye gittiğim sport cafe temalı küçük pub'da köşede, kimsenin umursamadığı, tek başına dekor niyetine *Street Fighter 2* duruyordu. Jeton almaya bara gittim, önce anlamadılar, sonra bayağıdır kimse sormadığı için herhalde, aramaya başladılar. Bar personelinin hummalı çalışmaları sonucu jetonu bulup verdiler. Tek başıma oynamaya başladım, sonra mekânın sahibi yanıma girdi. Pek bi heyecanlı, "ne zamandır kimse oynamıyordu?" falan dedi. Hiç de anlamıyordu oyundan, ben patates ettim bunu. Pek bir hoşuna gitti, güldü, muhabbet ettik, bir şeyler ısmarladı falan...

Artık dövüş oyunu oynamıyorum, başımı ağrıtıyor. Yaş 35 oldu, ondan mıdır sebep, daha hızlı çok hareket var ondan mıdır, bilmiyorum. Eski günlerin hatırına bir hevesle oturuyorum başına ama sıkılıp kalkıyorum, pek sarmıyor artık. Belki atari salonu olsa oynarım, evde oturup Playstation'dan online oynamak boş geliyor nedense. Atari salonu deyince bir hüzünleniyorum. Bitti, kalmadı artık, yok. Ama bir gün bir bar ya da bir mekânım olursa bir tane makine koyacağım dekor niyetine. Jeton beleş, tel sokmak da serbest :)

–Enver Akçora



HİÇ EKSİLMEYEN HIZ İHTİYACI

Üçüncü kuşak İstanbullu olmamın da etkisiyle, benimle bu güzel, tarihi mekânı paylaşan on beş milyon insana hiç saygısızlık etmemeye çalışıyorum günlük yaşamımda. Yere çöp atmıyorum, kırmızı ışıkta bekliyorum, gürültü etmiyorum, otobüsün arka kapısında durmuyorum, trafik kurallarına uyuyor, uymayanları ise sağlığımı korumak adına uyarmıyorum. İnsanım sonuçta, insan dediğin bir yerde, bir noktada biraz kurallara, başkalarına saygıya ara verip bir tür zihinsel tatil gibi dağıtıp, hafiften de sapıtıp rahatlamak istiyor gönlünce. İşte tam bu durumda video oyunları, bilhassa açık dünya türü gülümseyerek yanıma yaklaşıyor.

Bünyemin bol miktarda *GTA San Andreas* aldığı dönem, 2005 yaz sonu - sonbahar başları. Evime en yakın kitap - film mağazasında, oyun rafına göz gezdiriyorum. *Need for Speed: Underground 2*'nin kapağından meydan okurcasına bakan Rachel ile tanışıyorum o anda. Daha doğrusu makul fiyata satılan eğlenceli bir yarış oyunu edinmek gibi basit ve güzel bir duygudan başkası yok o an için bende. Sokak lambalarının aydınlattığı loş caddelerde, yüz saatten fazla otomobil süreceğimi, sahip olduğum otomobilleri geliştirip süslemek için onlarca saat harcayacağımı bilmiyorum henüz.

FIRTINADAKİ SÜRÜCÜLER

Hızlı ve güzel bir açılışla karşılaştığımı hatırlıyorum oyunu kurduktan sonra. Bu arada, oyunu cd -veya dvd-'den yükleyip güncelleme ile, bağlantı hatası ile uğraşmadan, huzurla ana menüye girebildiğimiz günlerin kıymetini bilememişiz o dönemde. Belki on yıl sonra da bugünleri arayacağız. Sade görünümlü ana menüde kariyer bölümü dikkatimi çekiyor; yarış oyununa yakışır bir hızla kariyere dalıyorum, kutunun önyüzün-







de karşılaştığımız Rachel tanıtıyor kendisini ve uzun saatler başından kalkamayacağım kariyer modunu. 2016 yılı başlarından on küsur yıl öncesine, *NFSU 2* kariyerine bakınca gayet iyi bir sunum; oyuncuyu yarış atmosferinden uzaklaştırmayacak basit bir öykü eşliğinde verilmiş, keyifli, sürükleyici bir kariyer modu görüyorum. Ford Escort, Honda Civic gibi sokaklarda bol bol gördüğüm, gözüme sıradan gelen arabalar arasından seçimimi yaptıktan sonra "bir yarış daha - şu tarafa da bir gideyim - aracın neresini geliştireyim - yeni otomobil mi alsam" şeklinde saatlerce bitmeyecek çılgın koşuşturmacanın içine düştüğümün farkına varmaya başlıyorum Bayview sokaklarında zaman geçirdikçe.

İNTİKAM, SOĞUK YENİLEN BİR YARIŞTIR

Gereksiz yere dallanıp budaklanmayan bir intikam öyküsünü takip ediyoruz kariyer boyunca. Şimdi o günleri hatırlayınca, öykü; otomobil geliştirme - kişiselleştirme, keşfetmesi epey zaman alan renkli bir açık dünya, hızlı ve heyecanlı yarışların yanında ikinci planda kalıyor ama yarışlara katılıp kazanmak için yeterli motivasyonu da sağlıyordu. Bir cuma gecesi "hadi birkaç tur atıp çıkayım" diye başlayıp "şu bölgeyi keşfedeyim, bu drift yarışını kazanayım, o otomobili satın alayım" derken cumartesi sabahı oyundan çıkış komutuna tıkladığımı hatırlıyorum. Daha doğrusu dört çekirdekli işlemci ile uyum sorunundan dolayı oyun çökmüştü ben dokuz saat ara vermeden oynadıktan sonra!

Oyun anılarını yazarken doğal olarak geriye doğru, söz ettiği türdeki oyunlarla ilgili aklında kalanlara bakıyor insan. Ben 2007 civarları çıkan *ProStreet ve Undercover* haricinde tüm *Need For Speed* serisine sahibim ve hepsini oynadım (*N.F.S. 2016* - PC sürümünün makul bir fiyata inmesini bekliyorum). *Shift* başarılı bir simülasyon - arcade karışımıydı, *Most Wanted* (2005) polislerden kaçma hissini içeriğe iyi yedirmişti, *Rivals*'daki yarışçı - polis rekabeti de güzeldi. Ama işte, "unutamadığın, en çok bağlı kaldığın *Need For Speed* oyunu hangisiydi?" diye sorarsanız saydığım tüm başarılı özellikleri bir araya getirip eğlenceli, cazibesi yüksek bir yarış deneyimi sunarak hâfızamdaki podyumda iyi bir yer etmiş *Underground 2* derim tereddütsüz. **-Noyan**



NEDEN EFSANE OLDU?

GAZA GETİREN MÜZİKLER

Kelimenin sözlük ve mecazi anlamıyla oyuncuyu gaza getiren müzikleri vardı NFSU 2'nin. Birçok oyuncunun aklına gelen ilk özelliklerdendir hatta müzikler; melodilerini hatırladığım Riders on the Storm ve Rise Against'den Get It All dışında rap, elektronik, rock, metal gibi farklı türlerden onlarca hareketli ve adrenalini damardan yükleyen şarkı... 2016'dan on yıl geriye dönüp baktığımda müziklerin kalite ve temposunun yarış oyunları üzerindeki etkisini daha rahat görebiliyorum.

YENİLİK DEDİĞİN BÖYLE OLMALI

İlk oyunu sevenler, hız duygusunun yerinde olduğunu, yarışların eğlenceli geçtiğini söylerler hep. Ancak yarışlara ana menüden tek tek girmek de bir yere kadar kesebilirdi hız tutkunu yarışsever kitleyi. Nitekim 2. oyunda gayet renkli, cazip, daha da önemlisi atmosferi bozmayan bir ana öykü eşliğinde intikam peşindeki isimsiz bir sokak yarışçısının kariyerini oynadık saatlerce. Sade ve güzel tasarlanmış çizgi roman sayfaları eşliğinde, Rachel'in başarılı seslendirmesiyle kaliteli bir kariyer deneyimi yaşadı hız tutkunu oyunseverler.

KİŞİSELLEŞTİRME SEÇENEKLERİ

Kaportaya süreceğimiz envai çeşit boya, çıkartma, süs, jantlar, tamponlar vb. o kadar bol seçenek sunuyordu ki, yakın günlerde çıkan yarış oyunları dahi araç kişiselleştirme seçenekleri açısından hâlâ NFSU 2 ile karşılaştırılır. Biz o günlerde tam farkına varamasak da araç kişiselleştirmede çıtayı yüksekte tutarak kendisinden sonra gelecek oyunlar için de seviyeyi belirlemiştir NFSU 2.

İÇERİK DÜZEYİ

Kariyer boyunca kazandığımız paralarla alabileceğimiz otomobil çeşit ve sayısı fazlasıyla yeterliydi. Mantıklı bir düzenle geliyordu yeni otomobiller, yani iki yarış kazanıp hemen Volkswagen Golf'ten Lamborghini'ye terfi edemiyorduk. Philadelphia şehir merkezi, Kaliforniya kıyıları ve New Jersey sanayi mahallesi gibi gerçek bölgelerden esinlenip oluşturulmuş şehirde, beş farklı türdeki yarış noktalarını keşfetme turları, rakip sürücülerle anlık kısa yarışlar, bitmek bilmez bir oyun hissi vermeyi başarıyordu.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



FIGHTERS HISTORY DYNAMITE *[ARC / NGCD]*

Bu köşede daha önce de defalarca kez söylediğim bir şey var: Taklit oyun yapımına ben kabulüm, yeter ki kaliteli olsun. O yüzden bu ay size öyle bir oyun anlatacağım ki *Street Fighter 2*'ye olan benzerliği yüzünden Capcom tarafından dava bile edilmiş: *Fighters History Dynamite*.

FHD arcade'lere şakır şakır dövüş oyunlarının yağdığı yıllardan kalma bir oyun. Büyük çoğunluğu gibi de tipik bir *SF2* çakması. Ama ne çakma! Ryu çakması Mizoguchi, Chun-Li çakması Liu, Sagat çakması Samchay, Guile çakması Jean, Zangief çakması Marstorius, hem de özel hareketleriyle! Üzerine de gene *SF2*'den birebir kopya karakter seçim ve dövüş sonrası ekranları falan, görmeniz lazım.

Gelgelim serinin bu ikinci oyunu olan *Dynamite* kendi başına gayet güzel bir oyun, hakkını vermek lazım. Dövüşler oldukça akıcı, kontrolleri son derece hassas ve müzikler oldukça başarılı, hele ki CD versiyonu! Üstelik her karakterin belli bir zayıf noktası olması gibi ilginç özellikleri de var. Bu yüzden bir dönem ciddi şekilde tuttu, turnuvaları bile yapıldı.

Bir süre için Data East'in simge serilerinden biri olsa da tabii en tepeye de çıkamadı *Fighter's History* (yoksa bu köşede ne işi var?). Fakat başkarakteri Mizoguchi, aralarında *The King of Fighters*'ın da olduğu pek çok farklı oyuna konuk oldu. Dövüş oyunlarının seviyorsanız mutlaka bir bakın derim. Bir ara ben de arkadaşlarımla oynuyordum, sarmıştı yani. **-Emre**

CAPCOM VS DATA EAST

Yazının başında bahsettiğim dava. Kazanan taraf sürpriz şekilde Data East oldu. "İlk dövüş oyunu Karate Champ'i biz yaptık, asıl siz bizden çaldınız!" şeklindeydi savunmaları. Süper cevap.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

SPRUNG: A GAME WHERE EVERYONE SCORES *[DS]*

Konsollara çıkan dating-sim oyunlarının %99'unun Japonca olduğunu düşünürsek kırk yılın başı İngilizce çıkanlara bakmakta fayda görmüşümdür. Oyuncu adamın çapkınlığı da dating-sim olur çünkü. Keza Konami'nin ruh hastası bir sosyopat olmadığı yıllardan kalan *Love Plus* son derece güzel bir oyundu (o zamanlar bekâr olduğumu tahmin etmeniz zor olmamıştır). E üstüne de herkesin gol attığını iddia eden bir oyun olan *Sprung* denenmez mi?

Kandırmaya lüzum yok, *Sprung* öyle olduğunu iddia etse aslında bir dating-sim değil, bildiğiniz bir ezber oyunu. Hani çocukken bazı sevmediğiniz akrabalara ne söylemeniz gerektiği ezberletilir, siz de hata yaparsanız rezil olursunuz ya, işte onun simülasyonu. Zira oyundaki özgürlük unutulmuş bir Afrika ülkesindeki cunta yönetimi demokrasisi kadar (tümceye gel). Tamamen karşılıklı konuşma ve metin okumadan ibaret oyunda oyunun istediği cevabı vermezseniz, hatta istediği soruyu bile sormazsanız çocuklarınızın anası olarak hayal ettiğiniz kadını yüzünüze biber gazı sıkarken bulabilirsiniz. Öylesine ruh hastası bir oyun bu.

Bir de ne işe yaradığını çözemediğim bir eşya sistemi var. Konuşmaların ortasında birileri habire size nerede kullanacağınızı asla kestiremeyeceğiniz eşyalar veriyor. Beğendiğiniz kıza kibarca çiçek veriyorsanız yüzünüze tokadı basıyor, sevgilisine biber gazı sıkıyorsunuz kollarınıza atlıyor. Oyun flört anlayışı en absürt Japon yapımlarına bile bayramlarda elini öptürecek nitelikte.

Oyun boyunca pek çok kadının telefon numarasını da alacaksanız ama boşuna sevinmeyin. Çünkü oyunun "Bununla sevgili olacaksın ulan!" dediği kadınlar haricindeki kadınlarla beraber olamıyorsunuz. O telefon numaralarının yazılı olduğu kâğıtlar kotunuzun arka cebinde eriyor yani üstüne otura otura. Söyleyeceğiniz her kelimeyi deneme yanılma yöntemiyle Game Over ekranını sık sık ziyaret ederek ezberlemeden hiçbir kadınla mercimeği fırına vermeyi ummayın yani.

Sonu ne olacak belirsiz, hastalıklı ve sürüncemeli ilişkilerden hoşlanıyorsanız *Sprung*'ı kaçırmayın derim. **-Emre**



ORADAYDIM



KAŞIK

[*THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION*]

Cyrodill'deki yolculuğum beni hayal bile edemeyeceğim yerlere götürmüş, binlerce insanın bütün ömrü boyunca yaşadıkları maceralardan daha fazlasını yaşamamı sağlamıştı. Bazı şeylerin bulanıklaşmaya başladığı zamanlardı. Neden yaptığımı hatırlamıyorum, ihtiyacım da yoktu aslında ama küçük küçük hırsızlıklara başlamıştım.

Hırsızlar Loncası'na davet edilmem uzun sürmedi. Belki kazandıklarımın bir kısmını onlarla paylaşmam gerekiyordu ama beni doğru hedeflere yönlendirmeyi de biliyorlardı. Kârlı işler alıyordum. Yetenekliydim de doğrusunu söylemek gerekirse. Ve başardıklarım, loncaya kazandırdıklarım kısa süre içinde "O"nun da kulağına çalınmıştı. Çok az kişinin varlığını kesin olarak bildiği, onların da çok azının gerçek suretine şahit olduğu Gray Fox'un...

Benimle, elbette açıktan açığa olmayan bir şekilde iletişime geçti Gray Fox ve görüşmeye çağırdı. Hırsızlıktan hiçbir zaman gurur duymamıştım aslında ama yeteneklerinin bu şekilde değer görmesi insanın gururunu okşuyor kaçınılmaz olarak.

Gray Fox'la görüşmeye gittim. Yüzünün üst yarısını kaplayan bir maske giymişti ve ürpertici bir görünüme sahipti. Yeteneklerime güvendiğini ve bana zorlu, başka kimsenin başaramayacağı görevler vereceğini söyledi, kabul ettim.

Arayışlarım beni gizemli mahzenlerden korunaklı şatolara kadar, bir hırsızın girmeden önce tekrar tekrar düşünmesi gereken yerlere sürükledi. Ve en sonunda Gray Fox'un yıllardır peşinden koştuğu şeye ulaştım; efsanevi "Elder Scroll"lardan birine...

Bu paha biçilemez parşömeni teslim etmeye gittiğimde ise... Yemek masasının yanı başındaki sandalyesinde oturan Gray Fox'a tıklayacağıma yanlışlıkla masadaki kaşığa tıkladım ve adam ayağa kalkıp "HIRSIZ VAR! HIRSIZ VAR!! MUHAFIZLAR!!!" diye bağırmaya başladı!

LAN! LAN GRAY FOX!! OLM SEN HIRSIZLAR LONCASININ BAŞI DEĞİL MİSİN?! DOSTUM BEN SANA ELDER SCROLLS GETİRMİŞİM SEN KAŞIĞININ DERDİNE Mİ DÜŞTÜN?! ŞAŞIRDIN MI GRAY FOX?!

Ah Bethesda ah... Tam da havaya girmiştim... **-Ömer**

İLK ÜÇÜNCÜ PARTİ GELİŞTİRİCİ

ACTIVISION'IN DOĞUŞU

Şu an ipini koparan herkesin oyun geliştiricisi olduğuna (ya da olduğunu sandığına) bakmayın, eskiden bir konsol çıktığı zaman onun bütün oyunlarını da gene konsolun yapımcısı firma geliştirirdi. Bu yüzden oyunda emeği geçenlerin esamesi bile okunmazdı. Ta ki dört cesur adam bu düzenin karşısında durana dek...

Atari 2600'ın piyasayı domine ettiği 70'lerin sonunda firmanın satışlarının %60'ını oluşturan oyunları sadece dört yetenekli programcı yapıyordu: David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller ve Bob Whitehead. Oyunların tasarım, programlama, müzik, öykü, geliştirme, hatta test aşamalarını bile tek bir kişi üstleniyor fakat firmaya milyonlar kazandıran bu adamların isimleri ne oyunların herhangi bir yerinde geçiyor, ne de bu kârdan pay kazanıyorlardı. Tabii bu durum nihayetinde canlarına tak etti ve firmanın CEO'su Ray Kassar ile görüşmeye karar verdiler. Fakat karşılığında CEO'larından aldıkları tepki inanılmazdı: "Sizler Atari'nin gözünde montaj hattında kutulara kartuşları koyan adamlardan farksızsınız".

Tahmin edersiniz ki hiç beklemedikleri bu tepki dörtlünün derhal firmadan ayrılmasına sebep oldu. Yeteneklerinin boşa gitmemesi için hemen bir plan yaptılar ve tarihteki ilk üçüncü parti oyun firması olmaya karar verdiler. İsim olarak ise kendilerine önce VSync'i düşünseler de daha sonra "aktif" ve "televizyon" kelimelerinin kombinasyonunu seçtiler: **Activison**.

Activision'un bu hamlesi oyun tarihinde büyük bir ilkti. Keza ilk defa Atari dışından birileri Atari 2600 için oyun yapacaktı. Böylesi bir şeyle ilk kez karşılaşan Atari ise bu durumu bir telif ihlali olarak kabul etti ve hemen Activision'a dava açtı. Taraflar 1982'ye kadar kapışsalar da nihayet orta yolu buldular.

Firma kısa sürede oyuncuların büyük sempatisini kazandı ve ardı ardına *Pitfall*, *River Raid*, *Enduro*, *Kaboom* gibi milyonlar satan oyunları dizip Atari'yi arkalarından ağlatmayı başardılar. Ama en önemlisi de bu cesur kararları piyasaya pek çok üçüncü parti oyun geliştiricisi kazandırıp oyun tarihini kökten değiştirdi. Yoksa şu an PS4'e sadece Sony'nin oyun yaptığını bir hayal etsenize? **- Emre**



MEDYA

FİLM // ÇİZGİ ROMAN // ANİME // MÜZİK

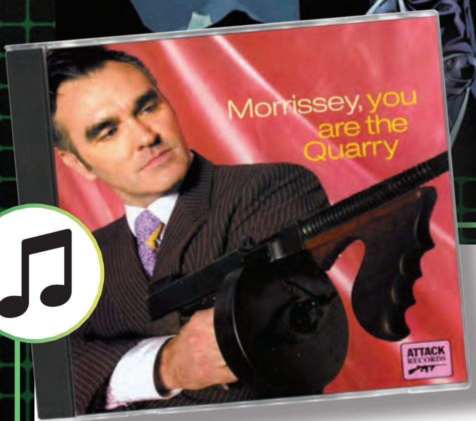


BATMAN: HUSH

Hush, en iyi veya en vurucu Batman hikâyesi değil. Ama ülkemizde basılan "en kıyak" Batman hikâyelerinin ilki olabilir. Memlekette daha çizgi roman bu kadar konuşulmazken okuyanlara kocaman bir karakter yelpazesi (neredeyse tüm Batman evreni karakterleri var) sunan, 2002-2003 yıllarında çıkan Hush'ı okumayan okurlarımız varsa acilen girişmelerini tavsiye ederim.

Minicik hikâyeden bahsetmeden edemeyeceğim: Batman tam anlamıyla en verimli dönemindedir. Gotham onundur. Mahallenin muhtarı gibi sevilir, sayılır, çekinilir, belki biraz da korkulur kendisinden. Efendim, Catwoman'ın peşinde olan Kara Şövalyemizin yoluna taş koyan biri çıkar piyasaya. Bu durumdan aşırı derecede huzursuzlanan yarasamız bu kimliksiz şahısın peşine düşer ve bu sorgu sırasında en afili kötü adamlarla karşı karşıya gelir. Ra's Al Ghul'dan Poison Ivy'ye kadar karşılaştığı tüm kötü adamlarımız yetmezmiş gibi Superman'la bile ters düşer Batman.

Temelinde esaslı bir dedektiflik hikâyesi vaat eden Hush, sonu her ne kadar tahmin edilemez olmasa da Batman'ın dedektifliğini en temiz hissettiren hikâyelerden biri. Bir Killing Joke olmasa da başyapıt sayılabilecek olan Hush bu işin gerçekten ustası olan Jim Lee tarafından çizildi ki Jim Lee pek iyidir, Jim Lee candır. **-Emre K.**



MORRISSEY

YOU ARE THE QUARRY

Kendisinin tümüyle 90'lara ait bir ses olarak kalmasını bekliyordum ama **The Smiths**'in vokali, şarkı yazarı, müzmin romantiği, sivri dilli ama yumuşacık sesli kahramanı **Morrissey**, 2004'te bir albümle şaftımı kaydırmayı başardı.

Her şeyin kötü gittiği bir yazdı ve kendimi toplamak umuduyla Tuğbek'in peşine takılıp Los Angeles'a gitmiştim. Bu yolculukta Morrissey planlarımın hiçbir parçasında yoktu ama iki hafta sonra İstanbul'a dönerken aklımdaki tüm anılara eşlik eden yeni Morrissey şarkılarım vardı. Meğer azılı *"Irish Blood English Heart"* kahramanımız Morrissey, İngiltere'yi bırakıp Los Angeles'a yerleşmiş ve bizim vardığımız gün tüm şehri posterleriyle donattıkları yeni albümü You Are The Quarry'nin çıkış günüymüş. Haliyle ilk kez adım attığım Amerika'da yaptığımız ilk şeylerden biri gidip albümü almak oldu. Ondan sonra gelsin *I Have Forgiven Jesus* gitsin *Let Me Kiss You*...

Gerek sözler, gerekse de tınılar açısından öylesine dolu bir albüm ki bu, hangi şarkısını seçip burada ansam bilemiyorum. Neden Amerika'ya taşındığını açıklayan "İngiliz olmanın acı vermediği zamanları hayal ediyorum" gibi sert dizelerini de "Gözlerini kapat, hayran olduğun birini hayal et ve bırak seni öpeyim" gibi acınacak seviyede aşık sözlerini de sahiplenebilirsiniz bu albümün. Bir yandan en saplantılı, en detaylı kişisel dertleri, bir yandan yerinden kıpırdaması artık mümkün olmayan paslanmış dünya meselelerini aynı anda önünüze koyması hoşunuza gider mi bilmem ama bugün dinlerken bu şarkıların hiç eskimiş gibi gelmediğini söyleyebilirim. Gerçi o *"You Know I Couldn't Last"* diye yapıyor kapanışı ama alakası yok. Bu albümden sadece iki yıl sonra yayınlanan *Ringleader of the Tormentors*'u da takın peşine ve dinleyin. **-Serpil**

SPACE COBRA

Kulakları çınlasın, geçen ay okurumuz Alper Mumcu rica etmişti Cobra'nın incelemesini yazmamı. Açıkçası uzay operasından oldum olası pek hazzetmem fakat çocukken Cobra'yı abimle pek severek izlediğimiz için atladım tabii. Zamanında Türkiye'de yayınlanan animeleri şöyle bir düşünüyorum da, cidden harika bir döneme denk gelmişiz yahu.

Eskiden sabah kuşaklarında her kanal ardı ardına animeler yayınlardı. Cobra'yı da Show TV'de izlediğimi çok iyi hatırlıyorum. Ama aklımda en çok kalan tarafı serinin sahip olduğu yetişkin içeriğiydi: İçkilerin havalarda uçuştuğu barlar, uzuvların çubuk kraker gibi kırıldığı dövüşler, sivil hayatında bikini giyen güzel kadınlar, Cobra'nın sonu gelmeyen çapkınlıkları ve kolundaki lazer silahı falan... 8-9 yaşlarında bir izleyici için inanılmaz şeylerdi bunlar. Abimin de neden izlediğini şimdi daha iyi anlıyorum.

Çocukken Cobra'nın sol kolundaki lazer topuna hastaydım. Ağzıma bir puro gibi lego çubuğu alır, sol elim lazer topuymuş gibi ateş ederdim aklımca. O cool ve özgüvenli tavırları da Lethal Weapon dönemindeki Mel Gibson'ı anımsatmıştır bana hep niyeyse. Bunun yanı sıra uzay korsanları, gizli ajanlar, androidler, kült gruplar falan aksiyonu ve ilginçliği hiç bitmeyen bir animeydi. Cesurluğu kadar bu şekilde seyirciyi ekrana mıhlaması da başarısındaki en büyük etkenlerden biri şüphesiz.

Yakın zamanda ilk bölümü tekrar izleyince fark ettim ki Arnold'un ünlü Total Recall'u bayağı ağır şekilde bir Cobra çakmasıydı. Hafızası silinen ve gerçekten kim olduğunu bir anı yerleştirici vasıtasıyla sonradan hatırlayan çok yetenekli gizli bir ajan falan... İki seri arasında 10 yıl oynadığı için Paul Veerhoven'in en iyimser ihtimalle esinlendiğini düşünmüştüm. Ama yanılmışım. Aksine Cobra, Total Recall'e esin kaynağı olan Philip K. Dick'in 1966 yapımı öykusünden çakmaymış, hatta sinematik film için telif bile ödemiş adamlar. Sizinle bu anekdotu da paylaşayım da benimle aynı hataya düşmeyin bari. **-Emre**





MAD MAX (ESKİ ÜÇLEME)

Yönetmen: George Miller **Oyuncular:** Mel Gibson, Joanne Samuel, Bruce Spence, Tina Turner

1979 yılında kendisine Max diyen bir polis, bir gıdım yeşili kalmamış Avustralya toprağı üzerinde intikam için yemin etti ve biz onun çılgınlığını 2016'ya dek izledik.

Mad Max Üçlemesi ilk kez 1979'da George Miller yönetmenliğinde sinemalara konuk olmuştu. Mel Gibson'ın akıllarda pek çok şey olmadan önce "Max" olarak yer ettiği, ikonlaştığı bir efsane haline gelmişti kısa zamanda. Çoğumuzun pazar günleri Star'da yayınlanan şaheseriydi o. Bir o, bir de Son İskoçyalı. Ama Max'in yeri hep bir başkaydı. Bir bardak su birkaç adımlık mutfak yolu kadar yakınken kurak topraklarda temiz su için birbirini öldürüyordu bu insanlar. Eski bir polis ailesinin intikamı için punk kostümlü, hem absürt hem de korkunç görünümlü çetelere kan kusturuyordu. Bir de benzin vardı tabii. Günümüz dünyasının gerçek altını olan petrol o zamanda bile gerçek güç olarak tiranlıklar kurduruyordu.

Böyle tanışmıştık Max'le, Çılgın Max'le. Sonrasında iki film daha nefes almadan onu izledik. Yeri geldi kaçık sürücülerle zoraki dostluklar yapışını huzursuzca, yeri geldi kendi çocuğunu hatırlatan bir ufaklığı canı pahasına korumasını boğazımızda düğümle, yeri geldi saçları keçeleşmiş, Sineklerin Tanrısı'ndan fırlamış çocukların kraliçelerine isyanlarını tezahüratlarla seyrettik. Ve Max hep oradaydı. Çorak diyarlardan sürüldüğünde de, vandal çetelerin kafalarını toz toprağa sürterken de hep bizim Çılgın Max'imizdi o.

Mad Max, post-apokaliptik kurgunun nasıl olacağını ve hatta nasıl olması gerektiğini gösteren ders niteliğinde bir üçlemeydi. Hem Tina Turner gibi bir kadını kötü karakter yapmayı da başarmıştı hani, daha ne olsun?

Her ne kadar 2015'teki yeni film bizleri zevkten havalara uçurmuş olsa da, derinlerde bir yerde bizim için Max hâlâ eski ve intikam yeminli bir polis rölündeki Mel Gibson. Hem de hâlâ fazlasıyla çılgın! **-Hazal**

Oyungezer
SAYI: 107 - 2016/09

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Enis Kirazoğlu, enis@oyungezer.com.tr
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Furkan Kirazoğlu, furkan@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Enver Akçora, Irmak Bahçeci

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozer@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 1 Eylül 2016
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.


HUNTER
29


ŞİMDİ SATIŞTA!
GENİŞLEME PAKETİ
WORLD OF WARCRAFT
LEGION
12
www.pegi.info
BLIZZARD ENTERTAINMENT
aralgame